SOMMARIO

CRIMSON SKIES

76 Un simulatore di volo in cui piloteremo caccia rimasti nelle menti dei progettisti più fantasiosi, che non sfigurerebbero a fianco di Flash Gordon o di un dipinto futurista di inizio secolo e, cosa più importante, è anche un gioco divertentissimo!

FUGA DA MONKEY ISLAND

72 Torna il pirata più simpatico del mondo dei videogiochi, nella sua quarta spassosissma avventura: Guybrush ci condurrà nella solita e divertentissima serie di avventure e disavventure, questa volta in 3D!

IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP Dungeon

GIOCO COMPLETO

Spada, ascia, armatura, torcia e CD di GMC: ora abbiamo tutto per addentrarci nel fantastico e pericolosissimo mondo di *Deathtrap Dungeon*!

SPECIALE

42 *Half Life* ha stupito mezzo mondo per aver rivoluzionato il concetto stesso dei giochi d'azione in 3D. Ora un semisconosciuto gruppo di programmatori ha deciso di prendere il sistema di gioco di *Half Life* e dimostrare che si può migliorare la perfezione: il risultato è *Gunman*!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 45
Dicembre 2000

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Dracula II - pag. 86

Fuga da Monkey Island - pag. 72

Metal Gear Solid - pag.104

Crimson Skies - pag. 76

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE EDITORIALE Mietta [illegible]

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Multa" Paglianti
Ppaglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Napoleone aveva ragione" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "ICQ Beta tester" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Peraltro" Dente, Massimiliano "Last stand" Rovati, Claudio "Azionista Nintendo" Tradardi, Francesco "Corso di inglese" Alinovi, Stefano "Telefono" Merlini, Antonio "Thief 2" Loglisci, Alessandro "MP3" Polli, Skulj "Gattino" Primoz, Luca "Diablo 2" Spinelli, Alessandro Galli

IMPAGINAZIONE
Davide "Beta Tester" Candiani

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

FOTOGRAFO
Maurizio "Pubblicità" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "Affando tutto io" Cirillo, Simone "4" Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "MP3" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio Paglianti, Yuri "Cappellino" Abietti, Luca "Messaggio" Chichizola, Federico Peyrani, Gabriele "DBM" Stecchi, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "Mangia mangia" Stanchi, Greg "Ahi ahi" Verrando, Giovanni Romano

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

MANAGING DIRECTOR Claudio Menegatti

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Francesca Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

UN RADAR PER TUTTI I GIORNI

Sono trascorsi più di tre anni da quando Giochi per Il Mio Computer fece la sua comparsa nelle edicole italiane e, fin da quei lontani mesi del 1997, una delle richieste più ricorrenti fra i nostri lettori era quella di un sito Internet dove poter ritrovare, tutti i giorni, la squadra della propria rivista preferita.

A lungo abbiamo ragionato su quale potesse essere il modo migliore per entrare nella Rete. Internet, ormai l'abbiamo capito, è un grande calderone dove è facile trovare di tutto, ma è altrettanto facile perdere la bussola fra decine di siti con pochi contenuti e tante informazioni inesatte.

È per questo che, con DailyRadar.it, abbiamo pensato innanzitutto a proporre ai nostri lettori un sito dove i contenuti fossero abbondanti e costantemente aggiornati, realizzati con la passione che contraddistingue GMC e le altre pubblicazioni del nostro gruppo.

Un sito a 360° sul mondo del divertimento elettronico, in grado di soddisfare qualsiasi curiosità sui giochi per computer e su quelli per console. Dopotutto, l'abbiamo detto più volte, il mondo delle console influenza spesso quello dei computer, e viceversa, perciò può sempre essere utile tenersi informati su entrambi i fronti.

Digitando www.dailyradar.it in questi giorni, troveremo una breve presentazione del sito con la possibilità di partecipare a un concorso per vincere telefoni cellulari e abbonamenti alla nostra rivista .Net. Fra poco, però, il sito sarà attivo e registrandoci potremo essere avvisati via posta elettronica della data esatta in cui andrà in linea.

La redazione di GMC vorrebbe anche cogliere quest'occasione per ringraziare le nuove leve che ci hanno aiutato nella produzione di Daily Radar.it, loro ce l'hanno messa tutta . sta a noi andarli a trovare numerosi!

Buona lettura e buona navigazione!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IN EDICOLA L'11 DICEMBRE, IL GIOCO COMPLETO ULTIMA ONLINE RENAISSANCE IN REGALO!

IN BREVE

Cara Nemesis,
spero che vorrai aiutarmi a restaurare un'amicizia pubblicando questo messaggio:
Roby, sono Fede, scrivimi! Ho perso il tuo indirizzo e-mail!
Poi ho un messaggio per tutti gli appassionati di *Baldur's Gate*: cerco persone che vogliano giocare su Internet con *Baldur's Gate 2: SoA*.
Il mio indirizzo email è max.rossi56@libero.it
Tanti saluti e tante grazie in anticipo.

Che bello, mi sento tanto Donna Letizia! In bocca al lupo per *BG2*, comunque

Carissima DEA dell'Olimpo Nemesis,
puoi pubblicare la mia e-mail? Avrei un altro favore da chiederti: ho comprato lo splendido *Diablo 2*, ma ho riscontrato un errore: quando si salva si deve per forza uscire. Puoi dirmi come devo fare per salvare e non uscire?
Dario Cordisco (alias BUMBUM ANNESE)

Dario, quello a cui ti riferisci non è un errore. In *Diablo 2* non si può salvare senza uscire dal gioco perché i programmatori hanno deciso così - e, in realtà, anche quando si salva quello che viene salvato è lo stato del personaggio e la situazione delle mappe. Quindi non c'è modo per salvare senza uscire.

Mi chiamo Miki e volevo chiedere se c'era qualcuno che mi vuole sfidare a *Worms 2*.
La mia e-mail è miki-salva@libero.it
Tanti, tantissimi saluti a te e a tutta la redazione.

Che strano, sembrerebbe che la tua mail sia stata scritta al contrario...
Sembrerebbe anche che tu abbia mandato varie email con indirizzi diversi.
Mah, forse mi sbaglio.

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

Ma siamo sicuri che, se fosse stato possibile, la EA Sports non avrebbe utilizzato una grafica del genere cinque anni fa?

INNOVAZIONI CON IL CONTAGOCCE

Dear Nemesis, inizio questa lettera congratulandomi con voi per la splendida rivista. Comunque vado subito al nocciolo della questione. Qualche giorno fa ho letto il vostro interessante articolo su *Tomb Raider: Chronicles*, apparso sul numero di ottobre 2000, e mi sono subito accorto della quasi totale mancanza di idee nuove.
Adesso, facendo attenzione alle dichiarazioni, sembra che la Core abbia esaurito le idee (e con loro tutto il mondo dei videogiochi), ma ieri ci ho pensato su e mi sono detto che io in dieci giorni ho avuto molte più idee per possibili innovazioni che i signori programmatori della Core in 5 anni. Allora viene da pensare che i programmatori della Core siano degli stupidi, non credo, anzi! Perché in ogni versione di *Tomb Raider* sembra che le innovazioni (parlo di nuove mosse, nuovi stili di gioco, nuove trame) siano state apportate con il contagocce?
Semplice: perché, se si fossero portate tutte le nuove idee solo in una versione la saga non sarebbe potuta continuare. La Core (ma non solo!) usa, secondo me, una tattica molto astuta, cioè, in ogni nuovo capitolo di *TR* apporta piccole innovazioni così il giocatore ne resta inizialmente colpito, ma poi si accorge che è sempre lo stesso, così spera nella che nel nuovo capitolo ci sia qualcosa di meglio e così lo compra, e questo potrebbe andare avanti all'infinito!
Ma attenzione questa non è una accusa rivolta solo alla Core o a *TR* ma ci sono altri casi, uno di questi è la saga di *FIFA*. Riflettiamo un attimo su questo titolo: se andiamo a vedere le innovazioni apportate sono quasi tutte grafiche e sonore, e sono poche quelle che ne migliorano la giocabilità e il realismo (secondo me i punti deboli di *FIFA*). Adesso, se la EA in futuro decidesse di fare un *FIFA* con una grafica e sonoro stupendo, come attualmente, ma con un nuovo sistema di giocabilità (tipo *ISS Pro*) e un maggiore realismo, avrebbe creato IL gioco di calcio e quindi continuare a fare nuovi capitoli sarebbe inutile e poco proficuo.
Insomma qual è la morale? La morale, per me, è che le idee non sono esaurite ma bensì usate solo ed esclusivamente per fare prodotti che fruttino e che possano avere uno o più sequel. Concludo dicendo che, sempre secondo me, la crisi di nuove idee nel campo videoludico non è così grave come ci viene presentata!
BACI da
Jackal
jackalb@virgilio.it

Direi che la tua prospettiva è senz'altro interessante, però mi sembra che sia un po' troppo "dietrologica", cioè mi pare che tu vada a cercare dei motivi nascosti per cui vengono fatte le cose. Mi

spiego: credo che, se qualcuno fosse in grado di realizzare il "gioco perfetto", lo farebbe senza dubbio – a te non piacerebbe poter continuare a vendere (guadagnandoci) un gioco che hai realizzato anni prima? Io so per certo che, se potessi vivere di rendita e dedicarmi solo alle mie passioni lo farei eccome...
Ciò non toglie che sia probabilmente vero che, per quanto riguarda le trame, qualcuno non voglia "usare tutto" subito, lasciandosi dunque aperta la possibilità di un seguito, ma questo succede anche nei film, no?

FESSO? DIREI PROPRIO DI NO...

Cara Nemesis,
La pirateria qui nel sud è un fenomeno dilagante: praticamente non conosco nessuno che non usi software pirata, tranne me. Addirittura, in certi casi mi sono sentito "fesso", per aver pagato £100.000 per un gioco contro le £8.000 o 10.000 che pagano loro, ma poi penso che non è giusto approfittarsi del duro lavoro di chi per mesi o anni ha lavorato in un gioco!
Gianchj dalla Sicilia
e_mail puiesi@libero.it

Gianchj, il tuo è l'approccio giusto: un videogioco originale costa quanto costa perché deve pagare il lavoro di chi lo ha realizzato, di chi lo ha impacchettato, di chi lo ha distribuito, di chi ne ha creato la pubblicità, del negoziante da cui lo acquisti. Chi compra un videogioco pirata non paga nessuna di queste persone, ma solo il pirata che lo ha illegalmente duplicato – e non c'è nessun modo per giustificarsi.

SQUADRA SPECIALE

Ciao, sono un quindicenne (quasi sedicenne) di Dalmine provincia di BG. Gioco da quasi 2 anni in Internet a *Rogue Spear* e sono il vice generale di un clan nella Zone (per chi non la conoscesse, è un sito – www.zone.com – dove si può giocare a tantissimi giochi).
Leggendo la lettera di Roberta "Forze Speciali" di qualche numero fa mi ero stupito che a una ragazza piacesse questo gioco, visto che nella Zone non ho mai incontrato nessuna ragazza... Quindi spero che Roberta legga la mia lettera e ci venga a trovare.
Un saluto alla redazione e un CIAOOOO al team CoLoSSeo da CLSS_Cobra (Davide).

Thief III è in arrivo!

Ehi Neme puoi pubblicare la mia e-mail? maxclery@tiscalinet.it Pubblicami dai! Sono solo 2 righe! Ciao da esnichedesnacheden-snuck
PS: Continuate così!

In effetti, sono poche righe – occupate perlopiù dal tuo nome.

Cara Nemesis, questo mese ho giocato il demo di *Thandor* che avete inserito nel CD della vostra grandiosa rivista, poiché non sono riuscito a trovare in alcun negozio notizie su *Thandor* le chiedo a te. Potresti dirmi quando è uscito e se c'è la versione italiana ecc.
Grazie.
Un salutone, Francesco Cotroneo

Francesco, dovresti essere in grado di trovare *Thandor* nei negozi (distribuito da Infogrames), però dubito che ve ne sia una versione italiana.

Ave a te o sublime creatura chiamata Nemesis.
Vorrei fondare un clan di giocatori di *Dungeon Keeper*, potresti pubblicare la mia e-mail, che è virginiaeffe@tiscalinet.it? Invoco tutti i giocatori di *DK* a rivolgersi a me. Grazie e ciao, Leggendaria e magnifica Nemesis.
Mrchat(Stefano)

Ecco fatto, in bocca al lupo per il clan.

Simpaticissima Nemesis, questa mail ti potrà sembrare un po' strana, ma volevo semplicemente ringraziare tutto il vostro staff, che non appena si presenta un qualunque problema, rispondono con solerzia e professionalità – persone che magari stanno nell'ombra ma che fanno anche loro grande la vostra rivista inoltre, sogno un tuo paginone centrale (che ne dici in una posa

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

UN TIPO DIVERSO DI PIRATA...

Ayò, Nemesis!
Ti parla un pirata fanatico di *Monkey Island*, alla continua ricerca di informazioni sull'attesissimo, mirabolante, stupefacente, emozionante, avventuroso, incredibile, stupendo e ovviamente dinamo-scimmiaelettrico quarto capitolo della saga più amata del mondo.
Tanti complimenti per l'articolo pubblicato a settembre, ma mi sento in dovere di fare una piccola aggiunta alla parte relativa all'interfaccia: avete scritto che il sistema usato in *Escape from Monkey Island* è meno complesso di quello di *Grim Fandango*. Questo, secondo me, è sbagliato: il sistema usato in *EMI* ha la possibilità di combinare oggetti, e in più (da quanto ho visto negli screen-shots) quando viene visualizzato un oggetto appare il famoso, nonché menzionato nel vostro giornale, messaggio d'avviso. A favore di Manny Calavera, voi avete segnalato che in *Grim Fandango* il nostro eroe girava la testa per avvisarci della presenza di un oggetto utile. Vero, ma anche Guy lo fa, come si vede nell'immagine che allego a questa e-mail.
L'utilizzo della riga delle azioni porta a pensare a una interfaccia tipo quella di *Curse of Monkey Island*, e un passo avanti rispetto al GRIME. Secondo me la LucasArts ha modificato il sistema di controllo per dare al gioco più difficoltà e per renderlo più divertente. Basta pensare al primo capitolo di *Monkey Island 2*: Guybrush riesce a ottenere il reggipetto di Largo LaGrande, e, appena se lo ritrova in mano, viene obbligato dal giocatore più smaliziato a "usare il candido reggiseno". Tutto questo grazie alla mitica e per anni sfruttata interfaccia SCUMM. Potrei portare molti altri esempi, ma voglio solo farvi capire come un'interfaccia a due opzioni, come quella di *Grim Fandango* (gioco che adoro e adorerò sempre), faccia perdere profondità al gioco (questo è anche per dare una lezione agli sviluppatori Cryo!).
Qui finisce la mia critica al simpatico articolo di settembre. Ora veniamo al ricatto.
Ehehem (schiarimento di gola).
Come ben saprai è uscita da poco la demo del gioco. Purtroppo, però, i poveri tapini dotati di modem a 56k sono obbligati a stare connessi una ventina di ore per scaricare il file, pesante ben 120 MB... così, se voi ci fate la cortesia di scaricare quel file per i vostri lettori preferiti io... non trasformerò il tuo ragazzo in statua per mezzo di una maledizione voodoo pirata, non lo manderò a Big Whoop in una cassa piena di strani animali, non lo getterò nella testa di scimmia, non consegnerò il gigantesco cotton-fioc fungente da chiave a LeChuck e non ti rapirò per sposarti con un paio di scimmie vestite da sposa.
Saluti
Gianmarco Saretto

Caspita, questa sì che è una critica circostanziata! Per prima cosa, ti do una buona notizia - sul CD di questo mese, salvo imprevisti, dovresti trovare l'ambito demo di *Escape From Monkey Island*, quindi almeno quella parte è risolta.
Invece, per quanto riguarda la semplificazione dell'interfaccia, non era inteso in senso negativo, bensì come miglioramento - l'interfaccia di *Escape*, infatti, è addirittura più potente di quella di *Grim Fandango* ma, nelle intenzioni degli sviluppatori, dovrebbe essere più comoda da utilizzare.

IN BREVE

magari stile *Heavy Metal F.A.K.K. 2?*). Sei un sacco simpatica! Ciao a te e a tutti!
Ciao Massimiliano
xaax@libero.it

Grazie per i complimenti e i ringraziamenti (prontamente girati). Però, ti confesserò che non mi vedo moltissimo al posto di Julie di *F.A.K.K 2* - non credo di avere, ehm, il fisico adatto...

Cara Nemesis, ho 13 anni. Nelle prime pagine di GMC ti vedo sempre e volevo chiederti se per favore mi potevi pubblicare nello spazio "in breve". Per chiunque voglia mandarmi e-mail, il mio indirizzo è alex.montico@tiscalinet.it. Grazie, Alex Xela.

Una richiesta così educata e gentile non può non venire soddisfatta, naturalmente.

Davide, pubblico volentieri il tuo appello - sono certa che Roberta non mancherà di visitarvi. Peccato però che tu non abbia anche segnalato l'indirizzo della homepage del vostro clan - ce l'avete, no?

GIOCO O CHAT?

Cara Nemesis,
Volevo parlare di un problema che sta diventando sempre più pressante - il fatto che i vecchi giocatori di *Starcraft* stanno man mano allontanandosi, lasciando i server nelle mani di gente che non fa altro che insultarsi nella chat, trascurando addirittura il gioco vero e proprio. Personalmente, gioco da più di un anno a *SC*, e trovo davvero stupido questo comportamento. Comunque, tanti saluti alla redazione e al migliore clan di *Starcraft* in Italia: i gloriosi FREMEN!
Gantritor(F)

Gantritor (bel nick, cosa vuole dire?), il "problema" al quale fai riferimento è purtroppo molto comune anche negli altri giochi - passata la fase iniziale, capita spesso che la "vecchia guardia" dei giocatori passi ad altro, lasciando le linee di comunicazione in mano a giocatori meno esperti ma più rumorosi. Non ti scoraggiare, comunque, perché di solito passa anche quella fase, e si ritorna a misurarsi solo sull'abilità in gioco, invece che sulla volgarità.

GARRETT NON È SCOMPARSO...

Ciao Nemesis, sono un grandissimo fan di Garrett mitico protagonista di *Thief: The Dark Project*, capolavoro della (ormai fu) Looking Glass.
Ho saputo che una (non so quale) casa produttrice ha acquistato i diritti per la produzione di *Thief III*, di cui era stato già iniziato lo sviluppo da parte della Looking Glass.
Approfitto della tua onniscienza per sapere se queste voci sono vere. Se sì, quando uscirà il terzo capitolo?
Giacomo.

IN BREVE

Ciao sono Riccardo puoi pubblicare il mio indirizzo? Cerco amici con cui
giocare e parlare.
La mia email è Fdirol@tin.it
Ciao

Certo, se avessi anche detto *di cosa* vuoi parlare e *a cosa* vuoi giocare, probabilmente sarebbe stato più comodo comunque io faccio il mio dovere.

Oh cara Nemesis, nel numero di aprile, nella prova di *F1 2000* avete scritto
che per requisito minimo ci vuole un Pentium 2 a 33Mhz. Girovagando dal mio negozio di computer preferito ho dato un'occhiata sulla scatola (attirato dal prezzo: 49000 lire, una bazzecola) leggo: "REQUISITI MINIMI: Pentium 233 MHz..." Pubblica questa lettera per il bene della EASports e della tua incolumità.
Il tuo caro lettore Stefano Moretti

"Per la tua incolumità"? Giuro che è la prima volta che ricevo una minaccia fisica perché ci sono dei requisiti di sistema surreali – di solito sono riferite alla pubblicazione di una lettera. Ah, però in effetti anche in questo caso si riferiva alla pubblicazione, quindi tutto okay

Vorrei dire a tutti i lettori che mi possono trovare sul server di ICQ (ircqnet.icq.com) sul canale #GMC per parlare di giochi e cose varie. Si può entrare anche dal Web, alla pagina www.icq.com/communit y/chat.html
CiaoCiao da Francesco o meglio BlackDeath, signore della terra dei morti
muelo1@infinito.it

Francesco, giro volentieri la segnalazione – chissà mai che ci faccia un salto anche io!

Ecco una bella "foto di gruppo" del clan CoLoSSeo – ragazzi, prendete esempio e mandatemi le foto del vostro clan!

Carissimo Giacomo, le voci che hai sentito sono vere eccome (come abbiamo anche scritto nelle news dello scorso numero) – la Eidos ha acquistato i diritti della serie *Thief*, e ha incaricato la Ion Storm (quella di *Deus Ex*) di sviluppare il terzo episodio. Le mie conoscenze mi permettono di dirti che alla guida del progetto ci sarà Warren Spector, uno dei veri grandi del mondo dei videogiochi, e sarà accompagnato da un certo numero di membri del team che si era occupato dei primi due episodi. Tuttavia, non si sa ancora quando uscirà...

SACRIFICI NECESSARI

Cara Nemesis,
sono Nyconator (qui in Italia però vengo chiamato il Niconatore), sono un ragazzo di quasi 15 anni e ti scrivo per dirti una cosa che non riesco a tenere dentro dall'ultimo aggiornamento che avete apportato alla rivista. Devo ammettere che è stato fatto un buon lavoro e che c'è un miglioramento di mese in mese ma c'è qualcosa che non mi convince: non ci sono più i tuoi commenti! L'angolo della posta era bellissimo soprattutto per questo, la tua ironia, le tue preferenze... mi piaceva un sacco leggerle! E poi come non menzionare i momenti in cui ti arrabbiavi con qualche lettore per catene di Sant'Antonio e simili! Eri stupenda, cioè lo sei ancora ma non hai abbastanza spazio per dimostrarlo! Ti prego, illuminaci come sai fare solo tu... rimetti il tuo editoriale!
Un saluto
Nicolosi "Nyconator" Francesco
nycosoft@inwind.it
http://utenti.tripod.it/nyconator

Ah, che commozione scoprire che qualcuno si ricorda ancora del mio piccolo palco da comizio... Purtroppo, con questa nuova (ormai non più tanto) impaginazione, abbiamo a disposizione un pochino meno di spazio – e pur di non sacrificare le vostre lettere, mi sono offerta volontaria per eliminare il mio angolino. Però era per fare del bene!

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

EVIDENCE

D Carissimi sono oramai molti mesi che leggo la vostra rivista e dopo averla confrontata con altre posso dire che è veramente la migliore.
Passo subito al sodo. Nel gioco *Evidence* regalato ai lettori nel numero di Agosto sono rimasto bloccato nell'appartamento di Sarah
A causa di quel maledetto allarme vengo catturato e portato in prigione dove mi vengono rivolte tantissime domande.
Non si potrebbe inserire una guida in fondo al giornale che spieghi come si giochi, come si è fatto per altri titoli? Se non si può mi puoi dire almeno come si sblocca quell'allarme e come faccio ad arrivare all'ospedale? Ciao, grazie...

Rolex, via e-mail

R In effetti rimanendo troppo nell'appartamento di Sarah prima o poi si fa scattare l'allarme, che porta a essere imprigionati, e tutto finisce con il classico *Game Over*. Come è successo a te. Come fare? Per prima cosa bisogna neutralizzare l'allarme.
Dunque andiamo verso la scrivania e apriamo i cassetti. C'è un pezzo di carta giallo con tre numeri di telefono. Il numero sotto al nome è il numero di Sarah (che dovremmo avere sul computer). Le ultime quattro cifre sono il codice per l'allarme: 4040.
Saliamo quindi le scale e guardiamo i libri sul letto. Esaminiamoli da vicino e vedremo anche un piccolo pannello di controllo. Inseriamo il codice appena trovato così da disattivare l'allarme.
Bene, ora possiamo prendercela con calma Di fronte al lavabo in bagno c'è un anello per terra. Dentro c'è scritto: 12/991. Scendiamo e guardiamo i quadri. in uno troviamo un nome, Daqui.
Torniamo alla scrivania e accendiamo il computer: la password è proprio "daqui". Ci sono due file: "file" e "channelz". Poco importano.
Guardiamo invece il cestino (del computer), la password per entrare è "smith", clicchiamo e scopriremo così informazioni più utili.
Leggiamo con attenzione tutto ciò che riguarda Sarah, Alec Smith e McCrowny. Alla fine guardiamo nel ripiano davanti alla scrivania e recuperiamo le videocassette.
Esaminiamo la quinta e facciamo attenzione a riporre bene in ordine le altre. Adesso abbiamo più elementi sulla storia, possiamo andare al Lake Hospital, parlare con Alec Smith e continuare l'avventura!

PRISONER OF ICE

D Carissima redazione di GMC, mi chiamo Alessia e sono impantanata in un gioco molto vecchio ma anche molto affascinante che non riesco a concludere. Per la precisione sono al quarto capitolo di *Prisoner of Ice* e dopo aver parlato con il colonnello nazista non so più cosa fare. Riuscite a darmi una mano? Ve ne sarò per sempre grata! Grazie,

Alessia Polli, Udine

R Cara Alessia, hai ragione: è proprio un gioco vecchio, ma non ti preoccupare: non potevamo lasciarti nei guai.
Dopo aver parlato con il nazista e aver firmato il falso rapporto rimarremo da soli. Prendiamo allora lo sgabello, mettiamo il foglio di carta da firmare nel lavabo per otturare il lavandino. Apriamo l'acqua...la guardia si accorgerà ben presto di quello che abbiamo combinato ed entrerà.

Questa volta rischiamo seriamente di scottarci...

Sappiamo benissimo chi è il più pericoloso!

Colpiamola violentemente con lo sgabello. Perquisiamo la guardia e recuperiamo la chiave della cella, con la quale dobbiamo chiudere la porta. Poi mettiamo il tavolo al centro della cella e sopra di questo mettiamo lo sgabello. Saliamo. Usiamo il cucchiaio per aprire la grata di ventilazione ed entriamo. Andiamo verso destra e al bivio ancora a destra. Giunti nel sotterraneo premiamo la stalagmite per aprire la porta ricoperta dalla stele Prendiamo il rubino e l'ametista. Inseriamo il rubino nell'occhio sinistro e l'ametista nell'occhio destro. Entriamo nella "bocca" e saliamo sull'altare: verremo così teletrasportati in un altra parte del sotterraneo. Guardando nel vagoncino troveremo una sbarra di ferro. Prendiamo la sbarra e usiamola per spostare la pietra in bilico sotto alla cascatella di lava. Si formerà una pozza di lava Intingendo la barra nella lava, questa si riscalderà e potremo usarla per liberare le ruote del vagoncino dal ghiaccio.
Dovremo essere molto veloci poiché nello stesso momento si libererà un Prisoner.
Spingiamo il carrello e scappiamo verso destra Arriviamo in un locale con una grossa ventola. Infiliamo la sbarra di ferro nella ventola più grossa ed entriamo. Proseguiamo nel cunicolo fino alla grata. Usciamo dalla grata e leggiamo l'unico foglio che abbiamo ancora in mano per concludere il livello.

C'è un certo tocco di classe nell'affrontare la minaccia aliena vestiti così...

SILVER

D Salve a tutti! Mi servirebbero dei consigli per il gioco *Silver*. Ho già le prime due sfere ma non riesco a trovare Thaddeus a Rugiada (ho già ucciso un licantropo).
Per favore sapreste dirmi dove si trova Thaddeus? Sapete per caso qualche trucco? Riuscite ad aiutarmi?

Emmanuel Cordovado, Codroipo (UD)

R Bene Emmanuel hai ucciso il licantropo... ma quale? Quello che troviamo prima di arrivare al mondo sottomarino? Se è così dopo aver usato l'ascia devi proseguire verso l'arco a nord e poi sempre dritto fino ad incontrare il barcaiolo che vorrà un doblone maledetto per traghettarci da Thaddeus. Giunti alla torre invochiamo Thaddeus e chiediamogli aiuto contro Silver. Dopo il filmato entreremo nel mondo sottomarino di Thaddeus, dove troveremo la terza sfera.
Se invece hai già passato il Mondo Sottomarino, il Monastero e il palazzo di Gilas e sei arrivato alle Fogne di Rugiada allora devi andare dall'oste, il solo che può aiutarci a raggiungere Roccanera dove è imprigionato il duca
Spostiamoci alla taverna, dotando Jug e David di spada lunga e scudi di ferro, e Morgan dell'incantesimo della terra. Giunti alla taverna parliamo con l'oste: saprà dirci come raggiungere le fogne che portano alla rocca. Entriamo nella botte, salviamo la partita, e impariamo il colpo del falco
Dopo aver ucciso i cani, spariamo con un incantesimo qualsiasi contro la campana, così da azionare il meccanismo che apre il portone di legno. Proseguiamo lungo le fogne (la strada è una sola) fino a che non apparirà nuovamente il cronista per darci la possibilità di salvare. Da qui dobbiamo passare ancora qualche trabocchetti fino a recuperare la sesta sfera.
Fatto questo possiamo tornare sui nostri passi, lungo le fognature, finché non noteremo una scala a chiocciola: scendiamo la scala e recuperiamo la valvola rossa, poi torniamo all'inizio delle fognature e usiamo la valvola sul macchinario di ferro nel centro dello schermo.
Infine utilizzando la mappa potremo arrivare alla torre di Thaddeus.

MEN IN BLACK

D Cara Nemesis, mi hanno regalato *Men in Black* e mi sono già bloccato dopo pochissime ore di gioco. Mi sono bloccato dopo aver disattivato la bomba all'inizio, nella camera a sinistra. Poi ho ucciso tutti i rapinatori in quella camera, e sono uscito dalla finestra.
Dopo aver sceso le scale, sono arrivato nella pattumiera di sotto e, di lì, ho ucciso i due scagnozzi dietro il furgone. Sono uscito dalla pattumiera, e ho ucciso l'altro membro della banda. Andando avanti ho ucciso i due scagnozzi che mi aspettavano, e ho scavalcato il muro. Di lì mi sono bloccato e non riesco più a continuare.
Ti prego aiutami e pubblica la mia lettera altrimenti ti tormenterò per sempre con lettere e lettere Aspetto la tua risposta Saluti da

Mario, via e-mail

R No, no Mario non mi sommergere di lettere tutte uguali, ti aiuterò prima...

Nella pattumiera uccidiamo i due tipacci, poi sfondiamo la porta e andiamo a destra dove, appunto, troviamo un nemico da eliminare. Proseguiamo ed eliminiamone altri due.
Spacchiamo ora un pezzo di muro con un calcio, rompendolo nel centro. Così facendo possiamo proseguire e saltare poi sulla cassa alla nostra destra. Da qui di cassa in cassa arriviamo fino a una scala che dobbiamo usare per salire (usiamo la barra spaziatrice) Uccidiamo altri due nemici e andiamo verso destra, sul tetto, saltiamo verso l'altra edificio, stando a filo del muro.
Qui incontriamo altri nemici; dopo averli eliminati possiamo saltare sul prossimo edificio, uccidere l'alieno e prendere finalmente l'idolo Ora torniamo al Quartier Generale
Ed ecco anche un piccolo trucco per i più esperti. procuriamoci una foto di noi stessi, o meglio del nostro viso, facciamone due copie e chiamiamole head_f.bmp e head_b.bmp
Poi mettiamole entrambe nella cartella "/art/3d/textures" del gioco, sostituendole a quelle originali, delle quali è meglio fare prima una copia Facciamo attenzione che le dimensioni della nostra foto siano uguali a quelle dei file originali e . potremo giocare con noi stessi protagonisti!

SCOOP!

Prima occhiata...

UNREAL 2

Il nuovo sistema grafico creato per il gioco solletica la fantasia dei patiti di tecnologia. Ora abbiamo capito il perché...

Alberi iper-dettagliati e personaggi dalla complessità tecnica incredibile abbonderanno in *Unreal 2*.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *UNREAL 2*...

- Graficamente è di una bellezza quasi commovente
- Avrà dei fantastici paesaggi all'aperto
- L'animazione scheletrica dei personaggi non è mai stata così convincente
- Potremo vantarci con gli amici di aver provato l'interpolazione a quaternioni!

SVILUPPATORE	LEGEND/EPIC	GENERE	SPARATUTTO
CASA	INFOGRAMES	DATA DI USCITA	ESTATE 2001

QUANDO finiremo di combattere? Per lo meno nel mondo dei giochi per PC, noi speriamo che la risposta sia: "Soltanto quando smetterà di essere divertente". E visto che a tutt'oggi ci sono migliaia e migliaia di uomini e donne che sembrano divertirsi come matti con gli sparatutto attualmente disponibili, possiamo scommettere che la carneficina virtuale durerà ancora molto a lungo. Epic Games, i programmatori responsabili di *Unreal* e *Unreal Tournament*, stanno lavorando duramente per conferire uno splendore grafico ancora più impressionante (e, ovviamente, una dose ancora maggiore di divertimento) al già collaudato e ricco sistema di *Unreal*.

Recentemente abbiamo avuto occasione di ammirare una dimostrazione tecnologica di ciò che ci dovremo aspettare dal gioco completo, e ne siamo rimasti favorevolmente impressionati. Per il momento abbiamo praticamente potuto soltanto apprezzare i passi da gigante compiuti a livello grafico. *Unreal 2* sarà un incantevole sparatutto per giocatore singolo, e su questo non ci piove. Tuttavia, la stessa tecnologia che gli dà vita fornirà anche le fondamenta per *Unreal Warfare*, il seguito di *Unreal Tournament*. Il materiale da cui abbiamo tratto le foto di queste pagine dovrebbe anche dare un'idea approssimativa ma sufficiente di come sarà *Unreal Warfare* quando verrà pubblicato.

Come si può notare da queste immagini, i nuovi modelli scheletrici dei personaggi sono dettagliati fino a livelli microscopici, nonché fluidamente animati. Mark Rein della Epic ci ha spiegato alcuni dei miglioramenti: "I modelli utilizzati in queste immagini sono composti da circa 3700 poligoni. Si tratta di un livello di dettaglio all'incirca cinque volte superiore di quello dei personaggi più curati presenti in *Unreal* e *Unreal Tournament*. Il sistema di animazione scheletrica usa l'interpolazione a quaternioni per consentire una minore occupazione di spazio di memoria da parte dei dati relativi ai movimenti".

Paroloni imponenti, senza dubbio: dopotutto si tratta di una complessa tecnica matematica utilizzata da anni nel settore professionale per la progettazione di robot per automazione. Speriamo solo che tutte queste meraviglie portino delle conseguenze positive anche dal punto di vista del divertimento offerto dal gioco!

Anche i paesaggi sono stati rivoluzionati, e ora sembrano perdersi gradualmente all'orizzonte. Questo dovrebbe aprire nuove frontiere per quanto riguarda gli scontri all'aperto, in particolare dal punto di vista della tattica del cecchinaggio.

Il programmatore Jack Porter è entusiasta del suo contributo al sistema di generazione dei terreni: "Il progettista dei livelli crea le mappe con una filosofia a strati. Ogni strato ha delle texture associate a esso, oltre a una tabella che descrive come debba integrarsi con gli altri strati. Per esempio, in questa scena abbiamo sei strati, fra cui roccia, erba, terriccio, uno misto erba/roccia e uno per le ombre. I dettagliati modelli degli alberi traggono vantaggi dall'accelerazione 'transform' delle schede grafiche più avanzate, e sono arricchiti da foglie in 'alpha texturing' per garantire una transizione morbida fra esse e lo sfondo".

Una grafica dell'altro mondo però, non è necessariamente sinonimo di giocabilità. Scopriremo nei prossimi mesi se tutto questo sforzo tecnologico si concretizzerà in tante ore di gioco emozionante e interessante.

Chissà se su questo ponte ci aspetta il proverbiale troll di molti giochi di ruolo.

FINEZZE TECNOLOGICHE

Un'altra trovata intelligente è l'uso delle cosiddette "mesh". In pratica ogni modello poligonale è in realtà l'insieme di diversi modelli di progressiva complessità. Avvicinandosi o allontanandosi da un oggetto o da un personaggio, viene utilizzato un modello con più o meno dettagli. Il sistema grafico risulta così decisamente più veloce da gestire.

"UN LIVELLO DI DETTAGLIO ALMENO CINQUE VOLTE SUPERIORE A *UNREAL!*"

Un primo assaggio della modalità "Cattura la bandiera" all'aperto.

ATTENDERE PREGO!

Riveleremo appena possibile tutte le novità sul nuovo *Unreal*, sul suo sistema grafico e sui giochi che lo sfrutteranno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Epic Games
Nazionalità: USA
Nati nel: '91
Quanti sono: 15
Storia: Questi ragazzi ci hanno regalato molte emozioni nel campo degli sparatutto in prima persona. Hanno realizzato *Unreal*, che rimane un titolo fondamentale nel suo genere, e poi si sono dati al multiplayer sfidando *Quake III* con l'ottimo *Unreal Tournament*. Continueranno sulla stessa strada con *Unreal 2* e *Unreal Warfare*.
Li conosciamo per: *Unreal*, *Unreal Tournament*, *Age of Wonders*.

Prima occhiata...

WORMS WORLD PARTY

Una grande festa con invitati particolari...

Sebbene non siano realmente 3D, i paesaggi riescono a dare un'illusione di profondità.

Come sempre, minuscoli pixel di paesaggio possono risultare fatali.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *WORMS WORLD PARTY*...

- Si focalizza sul multiplayer, sia online, sia su un solo computer...
- ...ma ha anche un sacco di buone opzioni per le partite a giocatore singolo.
- Sarà il *Worms* più personalizzabile di tutti i tempi, grazie all'editor di livelli.
- Dovrebbe uscire a un prezzo estremamente contenuto.

CASA	TEAM 17	GENERE	STRATEGIA A TURNI
SVILUPPATORE	VIRGIN INTERACTIVE	DATA DI USCITA	NOVEMBRE

I vermi non sono ancora cambiati. Dopo quasi cinque anni (e tre titoli), ci aspettavamo che il nuovo *Worms* avrebbe presentato una rivoluzione sia nella tecnologia, sia nel design. Opinione comune era che *Worms Armageddon* (il terzo della serie) sarebbe dovuto essere l'ultimo a ritrarre in due dimensioni i combattimenti a turni dei simpatici vermiciattoli.
Non è un gran segreto che *Worms 3D* sia in sviluppo, ma Team 17 ovviamente pensa che ci sia ancora vita nel vecchio scheletro. E così *Worms World Party* è sfrontatamente tradizionale - la svolta è che quest'ultimo è molto più incentrato sul multiplayer rispetto ai suoi predecessori. Il gioco su Internet non è qualcosa di nuovo per la serie, avendo debuttato in *Worms Armageddon*, ma Team 17 ha realizzato che in questi tempi dominati dai giochi online, vi era del potenziale per qualcosa di più.

Come dice Martin Brown, direttore di sviluppo di Team 17, "Era evidente che potevamo fare molto altro con i moduli multigiocatore. A dir il vero, avevamo solo raschiato la superficie".
Brown si riferisce alle molteplici opzioni che includono sia missioni cooperative, sia battaglie, come anche più di 400 stili di gioco. L'idea è che si possano cambiare le regole come si desidera, offrendo possibilità di personalizzazione senza precedenti.
Brown dichiara: " La mia preferita è l'abilità di avere un arsenale personalizzato per ogni team. È un'idea semplice che funziona incredibilmente bene".

Vi sono anche più di 40 missioni per giocatore singolo e 20 livelli preparatori, tipo quelli inclusi in *Worms Armageddon*; inoltre, come ci si aspetta, più armi, sebbene a riguardo sia al momento mantenuto il massimo riserbo. Ma l'attenzione maggiore è puntata sul multigiocatore. Confermando voci che giravano da tempo, il gioco uscirà con incluso un editor estremamente versatile.

La grafica è graziosa ed eclettica come ci si aspetta.

"L'IDEA È CHE SI POSSANO CAMBIARE LE REGOLE DEL GIOCO PROPRIO COME SI DESIDERA"

Questo "pacchetto" dal facile utilizzo, potrà essere impiegato con i livelli preparatori, le missioni e anche le battaglie tra Clan, e soprattutto per creare missioni che potranno essere pubblicate su Internet e scaricate da altri giocatori. Ulteriore bonus, tutte le missioni dei precedenti *Worms* sono compatibili con l'editor incluso nel gioco.

I titoli della serie *Worms* sono famosi per supportare partite simultanee sulla stessa macchina, e a giudicare dalla portata delle aggiunte del Team 17, questa tendenza sembra destinata a continuare con *Worms World Party*. Sebbene questi miglioramenti non siano evidentemente la rivoluzione che speravamo, tuttavia promettono di essere un paradiso per i fan degli scontri fra vermi. Per tutti coloro che desiderano di più, non c'è da preoccuparsi, *Worms 3D* è in preparazione. Ecco la notizia in esclusiva da Brown...
"È sbagliato pensare che *Worms* sia facilmente convertibile in un giocabile e funzionante gioco 3D. La supposizione che molti fanno, che in virtù della sua grafica 2D *Worms* sia semplice, è molto lontana dalla verità. La sua complessità come architettura del suo universo, di come esso lavora, del suo equilibrio e meccanismi di controllo impone un attento, ben studiato approccio durante la sua traslazione in universo 3D. Stiamo impiegando molto tempo progettando e ragionando su *Worms 3D*. Non vogliamo commettere qualche errore". Aspettiamo quanto prima di dargli un'occhiata, non appena sarà pronto perché il mondo lo veda.

SEMPLICE E IMMEDIATO

Molti elementi familiari a chi ha giocato i precedenti *Worms* sono stati lasciati intatti. Ci ritroveremo quindi immediatamente a nostro agio di fronte agli indicatori del vento (rappresentati da simboli fluttuanti sullo sfondo), ai terrore della marea che si alza a poco a poco e alla festosa e graziosa natura dei paesaggi. Oh, e non dimentichiamo il gallo!

World Party dovrebbe coprire il vuoto prima dell'arrivo di *Worms 3D*.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Team 17
Nazionalità: Inglese
Nati nel: Dicembre 1990
Quanti sono: 100
Storia: Fondati da 17 ex-Bit Software, i Team 17 debuttarono col picchiaduro per Amiga *Full Contact*. Seguirono vari altri giochi per Amiga, come *Alien Breed* e i suoi seguiti, prima che si dedicassero ad altre piattaforme tra cui lo sfortunato Jaguar, Saturn, Philips CDi and Virtual Boy. Il primo *Worms* fu realizzato nel 1995 e divenne un best-seller. I Team 17 sono attualmente al lavoro su *Stunt GP*.
Li conosciamo per: *Full Contact, Assassin, Project X, Superfrog, Body Blows, Alien Breed, Alien Breed 2, Alien Breed 3D, Kingpin, Worms, Worms 2, Worms Armageddon, Nightlong, Phoenix.*

ATTENDERE PREGO!

Troveremo nuove notizie su *Worms World Party* il più presto possibile.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DODICI PAGINE

STRATEGIA

PEACEMAKERS

Un approccio innovativo alla strategia

La Guerra del Golfo, considerazioni politiche a parte, ha segnato un punto di svolta fondamentale - si è trattato della prima "guerra in diretta", in cui le immagini televisive hanno giocato un ruolo importante quasi quanto i colloqui diplomatici. Sebbene siano passati ormai quasi dieci anni, nessuno aveva preso in considerazione questo aspetto nella creazione di un gioco strategico. Porranno rimedio a questo i francesi MASA, con il loro *Peacemakers*, che dovrebbe uscire verso la primavera dell'anno prossimo.
Il concetto del gioco, infatti, è quello di guidare delle "forze di pace" multinazionali, in campagne in cui la vita dei civili ha tanto peso quanto quella delle nostre stesse unità - il nostro obiettivo, dunque, è più la sconfitta politica/diplomatica del nemico, piuttosto che la sua distruzione per mezzo della forza. Una delle innovazioni più curiose è senza dubbio la presenza di reporter televisivi, i cui commenti (in tempo reale) sulle nostre azioni di guerra possono seriamente influenzare la nostra popolarità - la quale, a sua volta, influenza i fondi che riceveremo e, di conseguenza, la nostra potenza bellica. L'enfasi del gioco è principalmente sul nostro ruolo di comandante in capo, cosa che viene aiutata dalla ottima Intelligenza Artificiale che il team sta sviluppando. Fondamentalmente, mentre noi ci dedichiamo all'aspetto strategico, dovremmo essere in grado di delegare la maggior parte delle decisioni su scala tattica ai nostri sottoposti, i quali cercheranno di seguire i nostri esempi e utilizzare le nostre tattiche favorite.

"Il nostro obiettivo è la sconfitta politica del nemico"

Naturalmente, questo vale anche per il nemico - possiamo aspettarci che, se uno stile di attacco ha già funzionato due volte, alla terza volta gli avversari saranno già in grado di anticiparlo e controbatterlo.
Le aspettative sono elevate, certo, però va detto che abbiamo ragione di credere che le promesse verranno mantenute - il gruppo a cui appartiene la MASA, cioè la Mathématiques Appliquées, è riconosciuto mondialmente come un leader nel campo dell'Intelligenza Artificiale, e le loro applicazioni in campo di simulazioni belliche sono state offerte a un consistente numero di governi...

■ **La CNN trasmetterà le nostre operazioni dalla prossima primavera, se tutto va bene...**

Il sistema grafico permette di scalare la visuale tra pochi metri a vari chilometri.

American Airlines to proceed with merger
PEACEMAKERS PRE-ALPHA, COPYRIGHT...

DIRT TRACK RACING

Giocare sporco... paga

Dirt Track Racing è il gioco ispirato alle popolari corse americane su piste non asfaltate, gare sporche in cui ogni trucco è valido. Il titolo è uscito negli Stati Uniti l'anno scorso e ora la Take Two ha deciso di inserirlo nella confezione del nuovo gioco sviluppato dalla Ratbag, *Sprint Cars*. Per coloro che non sapessero di cosa si tratta, le "sprint cars" sono auto da "dirt racing" modificate che possono viaggiare a velocità elevatissime. Saremo in grado di personalizzare la nostra auto e di gareggiare con amici o sconosciuti online. Entrambi i giochi offrono queste caratteristiche nonché delle interessanti modalità "Campagna" con le quali costruire e seguire la carriera del nostro pilota.

■ **I due titoli dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno.**

STARSHIP TROOPERS

E veramente un peccato che non ci sia anche Denise Richards...
PAG. 24

CLOSE COMBAT V

La Normandia ci aspetta nel quinto capitolo della gloriosa serie.
PAG. 24

EUROPA

Scienza, cultura manga e tre personaggi diversi: suona bene, no?
PAG. 27

AVVENTURA/AZIONE

FREEDOM FORCE

La Irrational Games flette i muscoli

Sono molti gli appassionati di videogiochi e i possessori di un PC che lamentano l'assenza quasi totale dal mercato di veri e propri giochi con super-eroi da fumetto come protagonisti. Perché finora non è stato possibile giocare a fondo con personaggi come robot-cibernetici, super-uomini volanti o mutanti d'acciaio? Grazie al cielo ora corre in loro soccorso il team di sviluppo Irrational Games (il nome è già un programma) con il tentativo di colmare questa lacuna videoludica. I programmatori stanno utilizzando tutte le loro (super) abilità per realizzare un gioco d'azione 3D con propensioni al gioco di ruolo e al genere avventuroso, con personaggi come "l'Uomo-Formica", "il Proiettile", "Microonde" e il terribile duo "Legge e Ordine". Il titolo del gioco è *Freedom Force*, e vestiremo i panni di questi superuomini che dovranno difendere la democrazia dalle minacce altrettanto superpotenti dei cattivoni di turno. Saremo in grado di creare un nostro personaggio dotato di poteri e costume personalizzati e combattere contro nemici controllati dal computer oppure contro i nostri amici in battaglie degne di un fumetto. Non ci resta che attendere...

■ **Purtroppo dovremo attendere un bel po', cioè fino all'autunno del 2001, per poter vedere questo gioco sugli scaffali dei negozi.**

SPORT

CHAMPIONSHIP SURFER

Sulle onde virtuali...

Questo arcade dalla grafica accattivante è basato sull'esperienza reale dei surfisti dell'O'Neill World Championship Squad, che appariranno nel gioco in prima persona. Mark "Richo" Richardson, campione nazionale australiano, sta aiutando gli sviluppatori della Krome Studios, a perfezionare le leggi fisiche coinvolte nelle azioni dei surfisti virtuali e a provare tutti gli aspetti del sistema di gioco. *Championship Surfer* presenterà dieci luoghi differenti in cui gareggiare ognuno con diverse dinamiche di onde, nonché una modalità multiplayer a schermo diviso per sfidare gli amici.

■ **Le tavole virtuali saranno nei negozi prima di Natale.**

PILLOLE

LO SPAZIO È GRANDE MA QUESTO TITOLO LO È ANCHE DI PIÙ

Battle Isle: Darkspace è un complesso gioco di strategia spaziale che mostra enormi astronavi da battaglia, aspetti politici ed economici da gestire e una vasta gamma di razze aliene. Potremo scegliere da un'ampia collezione di navi divise in tre fazioni in guerra tra di loro in ambienti che

ricordano la grafica di *Homeworld*. La scala del combattimento può andare dalle scaramucce uno contro uno fino a enormi battaglie planetarie tra centinaia di giocatori. La Blue Byte dovrebbe far uscire il gioco entro la primavera del 2001.

ARCANUM SI AVVICINA

La Sierra ha annunciato ufficialmente di aver cominciato il 26 settembre il "beta testing" (cioè le prove quasi definitive) del suo ultimo sforzo di

combattimento magico, *Arcanum*. Per partecipare attivamente sarà necessario compilare una scheda di riferimento con i nostri dati e attendere di essere scelti tra gli eletti che potranno giocare in anteprima mondiale e contribuire allo sviluppo del gioco. Per ulteriori informazioni è necessario collegarsi all'indirizzo http://sierrastudios.com/games/arcanum/

STRATEGIA

CLOSE COMBAT IV INVASION NORMANDY

Ricreiamo una delle azioni belliche più famose della storia

■ La Atomic Games si è ritagliata una fetta del mercato dei giochi di strategia con la sua serie *Close Combat*, che sta sfruttando intelligentemente. Finora tutti i titoli si sono dimostrati molto coinvolgenti e divertenti, anche se appartenenti alla "vecchia scuola" dei giochi di guerra. Focalizzato sulla dettagliata rappresentazione di piccole pattuglie di uomini durante la Seconda Guerra Mondiale, quest'ultimo titolo non si discosterà dalla tradizione.

Sarà il giorno più lungo...

L'artiglieria e il supporto navale sono preponderanti durante la conquista della campagna della Normandia. In *CCV* saremo i comandanti di alcuni plotoni di truppe che si dovranno aprire la strada nel territorio francese occupato dall'esercito Nazista, dalle spiagge fino al punto strategico del porto di Cherbourg.
Una spruzzata di gioco di ruolo viene fornita dalla rappresentazione di ogni singolo uomo in sei caratteristiche principali che decidono quanto le nostre forze sapranno resistere in un combattimento e quando si ritireranno. Alla Atomic ci hanno assicurato che il sistema di controllo è ancora più intuitivo rispetto ai titoli precedenti, quindi anche i non esperti dovrebbero trovarsi a loro agio.

■ **Tra poco saremo in grado di affrontare una battaglia epica, non appena il gioco sarà disponibile.**

STRATEGIA

STARSHIP TROOPERS

Distruggeremo insetti giganti con le nostre armi atomiche!

Il film di Paul Verhoeven è stato aspramente criticato dagli amanti del classico romanzo di Robert Heinlein ("Fanteria dello Spazio") e, senza dubbio, entrambe le categorie di appassionati si sentiranno autorizzate a criticare aspramente il gioco, un titolo di strategia in tempo reale basato su plotoni di uomini a cura della Blue Tongue.
Il che sarebbe un vero peccato, poiché ogni rivisitazione dell'opera ha certamente i suoi meriti.
Ma riuscirà il gioco a ricreare quel senso di sarcastica propaganda militarista evidente a chiunque abbia compreso quanto autoironica fosse l'opera cinematografica di Verhoeven? Anche se non sarà altrettanto umoristico, il gioco appare già alquanto interessante, ricco di effetti grafici spettacolari e pieno di enormi insetti assassini. Molti livelli sono claustrofobici e ci troveremo circondati da granchi e ragni troppo cresciuti, in numero di gran lunga superiore a quello dei nostri uomini. Il gioco comincia con gruppi di soldati non troppo corazzati che dovremo sviluppare e addestrare man mano che procederemo con le varie missioni (le immagini mostrano truppe già avanzate in azione). Dopo un certo numero di ripensamenti, finalmente *Starship Troopers* sembra essere sulla giusta strada. Potremo saperne di più tra breve.

■ **La Hasbro ha dichiarato di voler far uscire il gioco entro Natale.**

Non c'è niente come l'odore delle granate a frammentazione di prima mattina...

STRATEGIA

WORLD WAR III

Un vero e proprio cataclisma bellico ci attende...

Un'eventuale Terza Guerra Mondiale non potrebbe essere in alcun modo divertente, se non per un super generale al di fuori del conflitto sul campo, al sicuro nella sua "stanza dei bottoni". Fortunatamente, gli sviluppatori tedeschi della casa di software Topware hanno deciso di realizzare un nuovo gioco di strategia in tempo reale che ci vede protagonisti proprio in un ruolo simile, piuttosto che come fantaccino da trincea o come vittima civile.
Proprio grazie a questo ruolo, avremo la possibilità di controllare carri armati e truppe in un conflitto ambientato in un "futuro prossimo", combattuto tra gli eserciti degli Stati Uniti, dell'ex-Unione Sovietica e dell'Iraq.
Il gioco presenta un interessante sistema grafico tridimensionale e il mondo rappresentato ci ricorda un po' lo stile di *Shadow Company*. Il titolo comprende anche tutte le innovazioni viste negli ultimi giochi di strategia in tempo reale, come il fattore esperienza delle nostre truppe, un meccanismo di gioco che ci spinge a coltivarle e seguirle attentamente piuttosto che bruciarle in insulsi attacchi come carne da cannone.

■ La Terza Guerra Mondiale inizierà prima dell'estate 2001.

Una chiesa vittima dei bombardamenti della Terza Guerra Mondiale.

AZIONE/AVVENTURA

EUROPA

Un'avventura da fumetto per tutti i gusti

Tutta la storia è basata su concetti scientifici reali, nonché su svariate influenze provenienti dai cartoni animati e dai fumetti giapponesi, e può essere vissuta dal punto di vista soggettivo di uno qualunque dei tre personaggi centrali. È anche uno dei giochi che ha scelto una modalità multiplayer cooperativa piuttosto che il solito "deathmatch". Le prime immagini rivelano uno stile che ci sembra una sorta di incrocio tra *Half-Life* e *The Nomad Soul*, anche se è obiettivamente un po' troppo presto per giudicare quanto *Europa* riuscirà a reggere il confronto con uno qualsiasi di questi titoli. Pubblicheremo tutti gli aggiornamenti su questo progetto non appena l'Evolution li renderà pubblici.

■ Chi vuole saperne di più può andare sul sito web www.evolutiongames.com

PILLOLE

L'ARMAGEDDON STA PER ARRIVARE

Buone notizie per gli appassioneti di giochi di guerra che hanno amato *Armies of Armageddon: WDK 2K*

della Shrapnel Games. Un disco di espansione per il gioco è appena uscito con il titolo *Tour of Duty '44* e presenta una campegna complete di 21 sceneri di combattimento basato su piccole truppe nelle Seconda Guerra Mondiale. Nel disco sono inclusi 15 tipi di veicoli nonché un editor di missioni per sbizzarrirci. Il titolo attualmente è disponibile soltanto su Internet all'indirizzo web www.shrapnel-games.com. Chi volesse saperne di più può collegarsi e scoprire ulteriori informazioni sul gioco e su come ordinarlo.

ULTIMA SOTTO PROCESSO

I giocatori che hanno reso *Ultima Online* uno dei più seguiti giochi di ruolo su Internet a livello mondiale stenno facendo ceusa ai creatori del titolo, le Origin. Essi sostengono che il loro tempo e il loro impegno è un levoro a tutti gli effetti e che quindi dovrebbero ricevere quanto meno il minimo salariele imposto dai sindacati statunitensi. Ora pensiamo proprio di averle sentite tutte.

PILLOLE

RITOCCHIAMO *DEUS EX*

La Ion Storm ha recentemente reso disponibile il kit di sviluppo per lo splendido *Deus Ex*. Questo kit, che troviamo sul CD di questo mese, ci permetterà di sviluppare modifiche di vario tipo – da nuovi livelli a mod – per l'incredibile gioco di ruolo di Warren Spector.

A CACCIA DI MAMMUT

Il team di sviluppo Wizardworks, sebbene non abbia ricevuto un particolare successo di critica o di pubblico con i precedenti titoli

della serie *Carnivores*, sembra comunque intenzionata a tirare fuori dal cappello a cilindro un terzo capitolo, intitolato *Carnivores: Ice Age*. Fondamentalmente, dovrebbe trattarsi di uno sparatutto in prima persona in cui ci troveremo a dare la caccia a lanuginosi mammut e (presumibilmente) feroci tigri dai denti a sciabola. Per fortuna, sembra che avremo un po' di armi a disposizione...

GIOCHIAMO GRATIS

I generosissimi sviluppatori della Blue Byte hanno deciso di offrire al pubblico un mini-gioco basato sul famoso *The Settlers*. Il gioco, di soli 4 MB, si intitola *Smack The Thief*, ed è disponibile per il download al sito www.bluebyte.com, naturalmente, senza pagare una lira. Considerato che ci si possono passare alcune ore divertenti, ci sembra un buon investimento...

AZIONE

SERAPHIM

Gli angeli caduti si rialzano

Il gioco di ruolo *Septerra Core* della Valkyrie Studios non è stato certamente un grande successo, ma nemmeno un tale flop da far desistere i suoi creatori dalla creazione di un secondo titolo, questa volta completo di sequenze d'intermezzo. Con uno stile simile a quello del recente *Flying Heroes*, *Seraphim* è concentrato sull'azione di uomini alati simili ad angeli. Naturalmente, a questo prematuro stadio di sviluppo non possiamo sapere come potrà funzionare il sistema di gioco o di combattimento, ma il team di sviluppo ci assicura un sistema grafico completamente tridimensionale e un sistema di punti esperienza per i personaggi.

■ **Finora le notizie danno questo titolo in uscita per la fine del 2002.**

Dalle immagini, sembra lecito aspettarsi una prevalenza di spazi aperti.

STRATEGIA

GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY

Un altro disco aggiuntivo?

Il titolo originale è stato appassionante soprattutto per coloro che preferiscono un gioco tattico e diretto. Ora la Sierra ha annunciato un disco di espansione chiamato *Dark Conspiracy*, a cura della casa di sviluppo High Voltage Software di Chicago. Questo disco offre 15 missioni extra nonché nuove unità per entrambe le fazioni del conflitto originale e una terza fazione coinvolta. Anche nuovi tipi di terreni metteranno alla prova il sistema grafico del titolo originale.
Intanto, gli sviluppatori di *Ground Control*, i Massive Entertainment, sembra stiano lavorando a un progetto segreto che dovrebbe basarsi su quanto appreso dalla loro precedente esperienza. Supponiamo si tratti di un titolo strategico di alto livello qualitativo.

■ La Sierra farà uscire *Ground Control: Dark Conspiracy* entro la fine dell'anno.

SIMULATORE DI VOLO

IL-2 STURMOVIK

La più famosa macchina bellica volante russa in un nuovo gioco

L'Ilyuschin-2 è famoso per essere l'aereo che ha vinto la guerra per i Russi.
Un'incredibile flotta di 40.000 "carri aerei" è stata costruita durante il periodo della Guerra, rendendo questo modello il più popolare di tutti i tempi.
La casa di sviluppo tedesca Blue Byte ha pensato bene di celebrare questo mito aereo con un nuovo titolo incentrato sugli scontri del fronte orientale, con l'Ilyuschin-2 che dovrà vedersela contro i Messerschmitt in confronti epici. Sembra che nessun dettaglio sia stato lasciato al caso in una ricerca maniacale di realismo, sia dal punto di vista della grafica che da quello della simulazione vera e propria.

■ ***IL-2 Sturmovik* uscirà nei negozi entro la primavera del 2001.**

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Quanto resisterà il buon *Diablo* alla febbre sportiva?

Pos.	Gioco	Data, voto
1	Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
2	Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9
3	Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
4	FIFA 2001 (EA Sports)	NOV 00, 9
5	Star Trek Voyager: Elite Force (Activision)	OTT 00, 9
6	Deus Ex (Eidos)	AGO 00, 8
7	Baldur's Gate II (Virgin)	NOV 00, 9
8	Heavy Metal Fakk 2 (Take 2)	SET 00, 8
9	Age of Empires II The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00, 7
10	Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00, 8
11	Icewind Dale (Virgin)	SET 00, 8
12	Ground Control (Sierra)	AGO 00, 8
13	Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00, 9
14	Homeworld Cataclysm (Sierra)	NOV 00, 8
15	Starlancer (Microsoft)	GIU 00, 8
16	Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
17	C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
18	Sydney 2000 (Eidos)	SET 00, 8
19	Blair Witch Volume One: Rustin Parr (GoD)	NOV 00, 8
20	Resident Evil 3: Nemesis (Eidos)	OTT 00, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. The Sims: Vivere alla grande	1. AoE II: The Conquerors
2. The Sims	2. ST Voyager: Elite Force
3. AoE II: The Conquerors	3. The Sims: Vivere alla grande
4. Diablo II	4. FA Prem. League Man. 2001
5. Baldur's Gate II	5. The Sims

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

FIFA 2001 (Nov 00, 9)

In un paese dove risiedono 55.000.000 di commissari tecnici, non possiamo aspettarci che il meglio in termini di giochi di calcio per computer. L'ultimo capitolo della serie di *FIFA* ci offre poche novità di rilievo, ciononostante siamo di fronte ancora una volta a un gioco spettacolare e divertente. Senza rivali. Come sempre.

HEAVY METAL FAKK 2 (Set 00, 8)

Un gioco d'azione pura ispirato al prossimo lungometraggio animato "adulto" della serie "Heavy Metal". Un'avventura che dimostra classe sotto ogni aspetto, dalla grafica alla scelta del personaggio principale: una guerriera con più curve di una strada di montagna. Tutto da giocare.

SUPERBIKE 2001 (Ott 00, 9)

Gli sviluppatori italiani della Milestone ce l'hanno fatta ancora una volta. Come è tradizione per la EA Sports, il simulatore motociclistico della serie *Superbike* si pesenta nell'incarnazione che ci accompagnerà per tutto il 2001. Il risultato finale è un piccolo capolavoro, che difficilmente troverà rivali nei cuori degli appassionati.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (Ago 00, 9)

Uno dei migliori sistemi grafici sulla piazza incontra un classico della fantascienza, ed è amore a prima vista. Vestiamo i panni di un appartenente ai corpi speciali della Federazione Unita dei Pianeti, e lanciamoci in una lotta spietata contro il nemico finale: i Borg. Coinvolgente fino all'ultimo colpo.

C&C: RED ALERT 2 (Nov 00, 8)

Un nome che è una garanzia, nel campo dei titoli strategici in tempo reale, si ripresenta in una nuova incarnazione. A differenza che in passato, ci troveremo a combattere all'interno di scenari urbani molto noti come New York o Parigi. Imperdibile per gli appassionati della serie.

BALDUR'S GATE II (Nov 00, 9)

Arrivata gloriosamente alla seconda incarnazione, la saga di *Baldur's Gate* sembra destinata a entrare nell'olimpo dei migliori giochi per computer di sempre. Legato a una delle ambientazioni Fantasy più vaste e affascinanti, questo titolo è la nuova pietra di paragone dei GdR.

HOMEWORLD CATACLYSM (Nov 00, 8)

Il primo *Homeworld* è stato acclamato come uno dei titoli più innovativi nel settore dei videogiochi strategici in tempo reale. A distanza di un anno, è arrivato il momento di riscoprirlo in un'espansione che non richiede il gioco originale. 17 missioni immerse in una grafica da fantascienza.

DIABLO II (Ago 00, 9)

Il primo episodio di *Diablo* ha regalato a un numero impressionante di giocatori ore e ore di divertimento, diventando uno dei giochi più amati nella storia del nostro hobby. A distanza di anni, questo capolavoro è tornato, rinnovato nella grafica, con due classi di personaggi in più, ma sostanzialmente invariato negli elementi che lo hanno reso tale.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

IL MONDO NON BASTA
(Electronic Arts)

Ufficialmente prevista per il mese di aprile del 2001, sembra che la trasposizione su computer delle peripezie dell'ultimo James Bond stia per scontrarsi con la dura realtà. La squadra di sviluppo statunitense impegnata nella realizzazione de *Il Mondo Non Basta* vive, infatti, in uno stato di confusione, generato con tutta probabilità dai numerosi abbandoni susseguitisi fin dall'inizio del progetto. Al momento attuale, tutte le pubbliche relazioni connesse col gioco sono state sospese fino a data da destinarsi.

BLACK AND WHITE
(Electronic Arts)

Comincia a sollevarsi il velo di mistero che circonda uno dei giochi più attesi della stagione. L'ultima creatura del geniale Peter Molyneux dovrebbe vantare un sistema di gestione delle forze fisiche tra i più accurati mai visti fin'ora e una semplicità di controllo insuperata.

Alla più recente presentazione di *Black and White*, però, il gioco si è dimostrato ancora carente in molti dei suoi aspetti salienti. Prevediamo quindi un ulteriore ritardo nei tempi di distribuzione. Siamo certi di non sbagliare affermando che il gioco farà la sua comparsa sugli scaffali ben oltre il periodo natalizio.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

"GUADAGNIAMO NAVIGANDO", "PAGATI PER NAVIGARE" E VIA DICENDO: SONO MOLTE LE SOCIETÀ CHE CE LO OFFRONO - MA NON SARANNO SOLO PROMESSE DA MARINAI?

Poco più di un anno fa, abbiamo assistito a un proliferare incontrollato di società che promettevano di farci "guadagnare navigando". In teoria, il sistema avrebbe dovuto essere infallibile: l'utente cede i suoi dati personali (inclusi interessi e abitudini) alla società e si impegna a visualizzare un annuncio pubblicitario sullo schermo quando è online. La società, grazie ai dati personali, è in grado di vendere degli spazi pubblicitari perfettamente mirati o quasi, e in cambio di questo paga all'utente una certa cifra per ogni ora di collegamento. In teoria, come si diceva, il modello è ideale - l'utente guadagna qualche soldino senza sforzi, gli inserzionisti hanno la certezza che i loro prodotti verranno pubblicizzati alle persone giuste, e la società che raccoglie i dati e vende gli spazi pubblicitari fa un sacco di soldi.

Il problema è, come spesso accade, che la teoria e la pratica sono ben lontane l'una dall'altra.

La AllAdvantage, la più famosa (e più grande) società di questo tipo, è un esempio del problema intrinseco del modello - e un esempio di possibile soluzione. I dati parlano chiaro: da dicembre a marzo, la società ha pagato oltre 30 milioni di dollari ai suoi utenti, e ne ha spesi quasi altrettanti in pubblicità, incassando però meno di dieci milioni di dollari in pubblicità vendute. Questo ha portato alla paradossale situazione in cui ogni nuovo utente (e i suoi dati personali), invece di essere una fonte di guadagni, era causa solo di ulteriori perdite. In particolare, buona parte degli esborsi sono da imputare al modello "piramidale" scelto da AllAdvantage, in cui i soldi per gli utenti provengono, oltre che dal tempo da loro passato online, anche da quello che passano i loro "referral", cioè le persone da loro invitate a unirsi al network.

La situazione finanziaria di AllAdvantage, piuttosto precaria, ha in un primo momento spinto la società a licenziare il dieci per cento dello staff, manovra che però non ha risolto i problemi. C'è voluto qualcosa di più, perchè le cose iniziassero a sistemarsi.

Dal primo di settembre, infatti, tutti gli utenti di AllAdvantage sono stati automaticamente inseriti in una lotteria, che permette di vincere fino a 25.000 dollari al giorno - al prezzo di quanto si sarebbe guadagnato navigando. Naturalmente, è possibile rinunciare a questa "favolosa" possibilità - collegandosi al sito alladvantage.com, e modificando le impostazioni del proprio abbonamento. Tuttavia, come ben sappiamo, non tutti gli utenti leggono attentamente le email che vengono loro inviate da grandi società, e tantomeno controllano lo stato dei propri abbonamenti regolarmente. Il risultato è che, in realtà, dei circa due milioni di utenti attivi, probabilmente la maggior parte rimarrà nella lotteria, chiedendosi dove sono finiti i soldini mensili che erano arrivati fino a quel momento.

http://www.dailyradar.it

UN NUOVO SITO PER I VIDEOGIOCATORI

E fatto da noi, quindi ci si può fidare!

D'ora in poi, i videogiocatori italiani hanno un punto di riferimento! Finalmente parte **dailyradar.it**, il nuovo magazine online di Future Media Italy dedicato al mondo dell'intrattenimento elettronico.

Prove, anteprime, speciali, trucchi e soluzioni, il tutto suddiviso in sette canali differenti. Ai cinque riguardanti i videogiochi (PC, Sony, Sega, Nintendo, e persino X-Box) si aggiungono il canale ShowBiz, dedicato al cinema e alla televisione, e Super Hit, un calderone in cui si incontrano contro-cultura, pettegolezzi e umorismo. L'ottima sezione di notizie, costantemente aggiornata, completa un quadro entusiasmante. Non abbiamo più scuse: d'ora in poi, se vogliamo sapere tutto sui nostri adorati videogiochi, oltre a comprare GMC tutti i mesi, possiamo collegarci in ogni momento al mitico **dailyradar.it**!

Se inoltre ci registriamo entro la fine di novembre, potremo persino vincere ben 10 cellulari e 30 abbonamenti a Net!

Ma anche quelli che hanno deciso di uscire dalla lotteria e ritornare al sistema "pagato per navigare" rischiano brutte sorprese - questo perché, presumibilmente, degli utenti da loro invitati, buona parte probabilmente sarà rimasta nella lotteria, eliminando quindi qualsiasi guadagno. C'è da dire che Jacques Clay, uno degli amministratori di AllAdvantage, ha motivato la scelta di rendere automatica l'iscrizione alla lotteria in modo estremamente sensato: degli utenti contattati in precedenza, infatti, oltre il 60% si è detta favorevole al cedere i (relativamente) pochi soldi certi, in cambio della possibilità di vincerne tanti. E questo, naturalmente, rende ragionevole la decisione di presumere che lo stesso sarebbe stato per il resto degli utenti.

La possibilità di uscire dalla lotteria non è molto evidenziata nel sito di AllAdvantage.

GIOCHI COMPUTER

VOX POPULI

http://www.dooyoo.it
Un sito molto interessante, che permette ai lettori di scrivere (e leggere, naturalmente) opinioni e recensioni di un sacco di prodotti, divisi per area di interesse.

http://www.anecoica.com
La pagina di un gruppo rock alternativo, ben realizzata e con buoni contenuti.

http://tetrad.stanford.edu/dbm.html
Un sito interamente dedicato ai giochi tattici di miniature come De Bellis Multitudinis e De Bellis Antiquitatis – solo per appassionati, ma entusiasmante.

http://micheleciro.supereva.it/
Una pagina sulla filosofia medioevale, creata dal nostro lettore Michele Totaro ad uso della sua classe di liceo...

http://www.willylord.cjb.net
Chi ama Dragon Ball si sentirà a casa sua non appena aperta questa pagina (che si può raggiungere anche dall'indirizzo http://www.geocities.com/world_of_dragon_ball/).

MOD E MAPPE

MOD PER MOD

Infondiamo nuova vita ai nostri giochi...

Drakan

Ciò che troviamo sul sito Surreal-news non è una singola conversione, ma una raccolta di varianti per *Drakan*, tra cui anche una serie di nuovi modelli e skin per Rhys e Arokh. Sul sito troveremo una ridda di informazioni, trucchi e segreti per questa sorta di *Tomb Raider* con draghi, ma anche nuovi livelli e armi.
http://www.surreal-news.com

Freakball Arena

Apparentemente ispirato al venerabile *Speedball 2*, questo mod per *Quake III Arena* ci mette in un campo sportivo pieno di armi - e altri giocatori, naturalmente. A differenza del solito, comunque, lo scopo principale del mod è segnare sportivamente punti, avvalendosi anche delle armi e dei power-up che troviamo in giro.
http://www.planetquake.com/freakball

PacUT

La fantasia dei creatori di mod non sembra avere limiti, come dimostra questa variante di *Unreal Tournament*, in cui ci troveremo nei panni dello storico mangiapuntini Pac Man. Sebbene detto così non sembri un gran che, in realtà il gioco si dimostra divertentissimo - ed è questo quello che conta.
http://www.planetunreal.com/insomnic

Judgement

Gli appassionati di Judge Dredd non possono lasciarsi sfuggire questa total conversion (per giocatore singolo) per *Half-Life*, nel quale potremo giocare il ruolo di Giudici o di criminali, e ammazzarci allegramente per le strade di Megacity One. Particolarmente godibili sono le armi dei Giudici.
http://justicedepartment.co.uk

QUAKE III ARENA

UN ASSAGGINO NIENTE MALE

Una collezione di immagini dell'attesissimo *Team Arena* - ma *che* immagini!

Negli ultimi mesi non si è visto molto di *Quake III: Team Arena*, l'espansione basata sul gioco di squadra per *Q3A* - dunque, quando abbiamo ricevuto queste immagini, non abbiamo potuto evitare di entusiasmarci e mostrarle immediatamente.
Sul versante del gioco vero e proprio, comunque, non ci sono ancora molte notizie, però le immagini suggeriscono la presenza di *Harvester*, una variante nella quale lo scopo è raccogliere le "anime" dei nemici abbattuti. Oltre a questo, vale la pena di sottolineare che i cambiamenti al gioco (anticipati dalla versione 1.25 di *Q3A*) non sono stati accettati con uniforme entusiasmo - sarà questione di abitudine...

Una delle tante persone che non vorremmo incontrare di notte. A meno di non avere una bella railgun, naturalmente.

Le mappe sfoggiano degli sfondi estremamente atmosferici. Notiamo la collezione di teschi (le "anime") dietro al personaggio...

L'ANGOLO DI MULTIPLAYER.IT

In questo numero diamo un'occhiata a uno dei migliori mod per giocatore singolo realizzati per lo splendido Half-Life, *come al solito scelto con la collaborazione dello staff di Multiplayer.It.*

Possiamo trovare Peaces Like Us sul CD, nella cartella \multiplayer Per l'installazione, basterà seguire le istruzioni contenute nell'archivio

Peaces Like Us
Siamo di fronte ad un particolare livello single-player Made In Japan realizzato dal nipponico Konmei Satou *Peaces Like Us* Quello che caratterizza maggiormente questo scenario, oltre alla sua buona struttura, e la straordinaria trama, che lo fa spiccare in ogni confronto Tutto inizia quando il genere umano riesce a trovare un'entrata per il pianeta di Xen, e un gruppo di ricercatori viene inviato nel mondo alieno per raccogliere alcune informazioni Il team di scienziati trova sul posto una razza innocua di alieni, diventandone ben presto amici – al punto di costruire un laboratorio e iniziare a collaborare Tuttavia, non tutto va per il verso giusto: presto i militari inviati dal governo giungono nei laboratori, per spezzare la piacevole alleanza che lega i due popoli Da qui inizia *Peaces Like Us*, e da qui iniziano le sorprese: gli alieni durante il gioco infatti, ci aiuteranno per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili, o ci spianeranno la strada dai nemici che incontreremo lungo il cammino. Non c'è che dire, Konmei Satou ha avuto un idea fantastica e l'ha realizzata benissimo, questo livello non può sicuramente mancare nella nostra collezione

I MAGNIFICI 5

http://www.pegacity.it/abctel/biblioteca/default.html
La Biblioteca di Pegacity è un interessante esperimento online, in cui si tenta di unire testi classici a pezzi scritti o recuperati dagli utenti della comunità omonima.

http://opt-out.cdt.org/
Tramite questo sito potremo richiedere l'eliminazione del nostro profilo personale dalle banche dati delle società di pubblicità online.

http://www.fas.org
Il sito ufficiale della Federazione degli Scienziati Americani – in inglese, naturalmente, ma molto interessante.

http://www.rpg.net
I patiti di giochi di ruolo cartacei non possono certamente mancare di avere RPG.net tra i loro favoriti. Sebbene in inglese, infatti, è certamente una risorsa fondamentale sull'argomento.

http://www.scipix.it
Un interessantissimo e spettacolare sito, dedicato a immagini di stampo scientifico.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Non vorrei ripetermi, ma... Ragazzi – quando si parla di giochi online (anzi, di giochi che mi piacciono), sono IO la persona da contattare! Fingiamo che vi siate dimenticati l'indirizzo, così non mi offendo: gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it (lo so che è lungo, ma non è del tutto colpa mia). Lo sapete che Nemesis, peraltro persona squisita, non è un'esperta fraggatrice, noh?

Cara Nemesis, sto giocando proprio in questo momento a *Diablo 2* un gran bel gioco ma per me che non ho molta esperienza nei giochi di ruolo è abbastanza complesso in particolare all'inizio. Mi spiego meglio: escono sempre più nemici e non riesco mai ad accumulare tanto denaro da poter acquistare un'arma decente Non è che per caso potresti suggerirmi qualche buona strategia per poter proseguire meglio nel gioco?

Grazie di esistere Nemesis.
Silvio

[illegible]

Ciao, Nemesis!
Tralasciando i meritati complimenti a te e a tutta la redazione passo subito al dunque. ho da poco acquistato il bellissimo *Icewind Dale* e me ne sono molto appassionato. Ho così deciso di provare a giocare in multiplayer, ma non ho trovato nessun server! Ti prego di dirmi come posso sfidare qualche altro giocatore (possibilmente italiano) attraverso la Grande Rete!!!
Se qualcun altro fosse interessato alla cosa la mia e-mail è ged@virgilio.it
Confido nel tuo aiuto.

Ged

[illegible]

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Facciamoci accompagnare da Macchia Nera nel nuovo labirinto di Ultima Online *– e scopriamo chi lo abita.*

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO ULTIMA ONLINE RENAISSANCE IN REGALO!

Un'immagine della gilda TLA, quando era ancora attiva su Europa (ormai i TLA si sono spostati definitivamente su Siege Perilous).

INDIRIZZI UTILI

- il gruppo di discussione di *UO* it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco all'indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- il sito del mese: http://www.digiphobia.com/ultimasongs/ un sito per appassionati di *Ultima Online* e musica, infatti qui troverete delle canzoni umoristiche ispirate al gioco più bello del mondo.

Il mese scorso avevamo parlato di un nuovo dungeon, Khaldun, senza però parlare dei mostri che si potevano incontrare. Per rimediare, abbiamo organizzato una spedizione – e ora siamo in grado di raccontare tutto dei mostri che vi abitano. Partiamo dalla locazione: gli ingressi si trovano nelle terre di Second Age, sul facet Felucca. Per chi usa *UO Automap*, le coordinate dei due ingressi sono **58° 16' S 50° 7' E e 62° 8' S 3° 47' W**, per chi non ha questa comoda utility suddetta, la strada più breve per arrivarci è quella che passa dal portale dell'Island Temple, da cui prenderemo in direzione Nord, trovandoci a destinazione in breve tempo. Una volta discesa la scala dell'ingresso, iniziano le danze con gli otto nuovi mostri – diamo un'occhiata alle loro caratteristiche.

I **Cursed** sono degli NPC rossi con la pelle grigia e di media forza, hanno delle belle armature colorate che purtroppo spariscono una volta morti (per cui non sperano di trovarle sul corpo).

I **Revenant** sono molto veloci, sono semi trasparenti, non sono magici, ma usano l'alabarda e hanno una destrezza altissima, per cui i loro colpi sono micidiali, da evitare se non siamo accompagnati.

Lo **Shadow Fiend** è una specie di elementale dell'acqua, colorato di nero, molto debole però in grado di rivelare i personaggi.

Incontrando la **Spectral Armor** vedremo solo un'armatura e un'arma fluttuare nel vuoto – ma facciamo attenzione, perché sono veramente forti.

I **Tentacles of the Harrower** sono delle specie di Corpser, che vivono però in una piscina di sangue. Per fortuna non possono spostarsi, ma è meglio starne alla larga perchè succhiano la nostra energia vitale e rigenerano la loro - assolutamente mortali.

Di **Zealot of Khaldun** troviamo due tipi: **Knight** e **Summoner**. Una volta uccisi, i primi si trasformano in **Skeletal Knight**, i secondi in **Skeletal Mage**, per cui, per appropriarsi degli oggetti di queste creature dovremo ucciderle due volte.

Gli **Ancient Lich**, infine, sono i signori e padroni di questo dungeon. Come alcuni demoni, i Lich che vivono qui hanno nomi propri, come Baratoz (Keeper of the Pit) oppure Maliel (The hand of Fate). Questi nemici sono più forti di un Lich Lord, hanno una riserva inesauribile di mana e possono evocare altri mostri e trasformarsi a loro volta, creando così molta confusione. Meglio evitare di combatterli se non siamo almeno in tre e molto forti.

Cambiando discorso, anche questo mese Origin ha lanciato una proposta che rischia di scontentare molti giocatori. Come dicevamo qualche tempo fa, esiste un server che si chiama Siege Perilous, destinato a giocatori molto esperti, e che a detta di molti è l'unico che ancora racchiuda il vero spirito di *UO*. Purtroppo Origin sta pensando di "rovinare" anche questo shard, levando molte delle caratteristiche che lo rendono unico – potrebbe diventare più semplice l'aumento delle abilità, i prezzi dei prodotti venduti dagli NPC potrebbero diventare più bassi e così via. Se così dovesse essere, purtroppo temiamo che molti vecchi affezionati giocatori potrebbero abbandonare definitivamente il mondo di Sosaria – e con loro un discreto numero di italiani che per ora si stanno divertendo molto a giocare su Siege.

Concludiamo ringraziando tutti gli iscritti alla mailing list che hanno partecipato allo splendido incontro, tenuto a Bologna tra succulente pietanze, vino e birra a volontà dove abbiamo passato una meravigliosa giornata all'insegna di *Ultima Online* e dell'amicizia che questo gioco stimola.

Anche questo mese il nostro pellegrinare sulle strade di Britannia finisce qui – ricordiamo l'indirizzo: Red_Stain@uomail.com

CTRL-B a tutti
Macchia Nera

Come *Counter-Strike*, *Gunman* non era altro che una semplice variazione su *Half-Life*. Questo almeno finché la Valve non l'ha scoperto...

GUNMAN CHRONICLES

E' tutta una questione di momenti. Quando si ripensa alla propria infanzia, agli anni dell'adolescenza, alla propria intera vita, o semplicemente a ieri, quello che ci resta sono momenti singoli e slegati, più che il continuo flusso delle sensazioni. Una frazione di secondo è tutto quello che serve ai nostri ricordi per congelare un momento importante della nostra vita.

Cosa c'entra questo con l'imminente *Gunman Chronicles*? Tutto è da ricondurre al momento in cui l'abbiamo visto per la prima volta all'ECTS di Londra, in una piccola stanza in cui aleggiava un odore di panini e di deodoranti da quattro soldi, e dove Sierra presentava i suoi nuovi giochi. I ragazzi della Rewolf stavano dimostrando i progressi compiuti dal loro "mod" per *Half-Life* a partire dalla sua concezione iniziale. Il gioco si è subito imposto come uno sparatutto veloce e agile, e questo proprio in un'annata piuttosto povera di buoni titoli di questo genere (se si esclude l'ottimo *Elite Force*).

Questa era la situazione in cui è giunto quel "momento" particolare, quello che resterà per sempre impresso nella nostra memoria. I programmatori hanno caricato un'altra sezione, nella quale c'era un boss di fine livello alto 10 metri, dalla pelle grigia e bitorzoluta, con braccia da scimmione e un pancione voluminoso. Mentre il nostro eroe cercava di evitare i colpi e riempiva il mostro di proiettili, quest'ultimo ha raggiunto un buco, ha afferrato una manciata di piccole creature che si dimenavano e le ha lanciate contro di noi all'attacco. Ci siamo presi cura anche di esse, e siamo tornati al bestione, sempre più malridotto, con la pelle sforacchiata e la pancia sempre più penzolante. Sembrava che avessimo la meglio, ma a un certo punto il mostro invece di morire ha emesso un ululato raggelante, si è appeso al pendio della montagna e si è arrampicato dandosi alla fuga. Le incredibili animazioni di questo momento ci fecero capire che *Gunman* sarebbe stato qualcosa di veramente notevole che avremo ricordato per sempre.

Il momento importante per il team della Rewolf era invece avvenuto diversi mesi prima. Erano stati infatti invitati, insieme ai maggiori esponenti della comunità dei fan, per presentare la loro espansione amatoriale al gioco della Valve: il risultato aveva oscurato giochi molto più quotati e presentati da sviluppatori dal budget molto più ricco, suscitando un certo scalpore. Il designer capo, Herb Flower, ricorda ancora quel giorno: "Abbiamo fatto centro all'E3 di quest'anno. La gente ha apprezzato molto *Gunman*, e abbiamo avuto un flusso costante di visitatori. Valve e Sierra devono averlo notato. È bello vedere riconosciuto il proprio talento dopo così tanto tempo, per me e per tutto il team." La bravura e l'entusiasmo alla fine la spuntano sempre su chi realizza giochi come se fosse un lavoro qualsiasi: dopo aver ricevuto finanziamenti da Valve e Sierra, la Rewolf ha trasformato la sua creatura da un'espansione gratuita a un gioco completo a sé stante. Così nacque *Gunman Chronicles*.

Il lavoro, da allora, è continuato con un buon ritmo. "Il team di *Gunman* è composto da persone che amano creare giochi tanto quanto giocarli", dice Flower quando deve parlare dei suoi colleghi. "Proveniamo da tutto il mondo e abbiamo lavorato insieme a distanza grazie al supporto di Internet." Non si tratta di un'esagerazione: nessuno dei programmatori e degli artisti ha mai lavorato sotto lo stesso tetto, affidandosi invece ai moderni mezzi di comunicazione e coordinando il lavoro per mezzo di ICQ. Certo, il diffuso programma di chat non ha

potuto compensare completamente la comunicazione diretta. "ICQ non può rimpiazzare la flessibilità di lavorare nella stessa stanza, e in futuro ci piacerebbe allestire un ufficio per lavorare tutti insieme. Sono stupefatto da quanto siamo riusciti a fare, vista la situazione, ma è tutto merito della passione dei nostri ragazzi. Tutte le ore di lavoro e gli sforzi alla fine hanno prodotto un gioco di cui siamo veramente fieri", dice Flower.

È la dimostrazione di come, grazie a una combinazione dell'alta tecnologia di Internet e della tradizionale e purtroppo sottovalutata passione, l'ormai dimenticata figura del "programmatore fai da te" possa ancora sopravvivere. Ci sono limiti a quanto può creare una singola persona, ma un'intera comunità di menti creative può realizzare un prodotto non soltanto commercialmente accettabile, ma addirittura imperdibile. Per chi pensa alla carriera, si tratta anche di un ottimo modo per farsi notare dalle grandi case, un po' come i piccoli film a budget limitato ma pieni di idee che aiutano i giovani registi a farsi un nome e giungere a Hollywood.

Flower è d'accordo: "Si tratta certamente di un ottimo modo di mostrare le proprie carte all'industria. Molte società sono attente alla scena dei creatori di livelli, ed è importante che questi ultimi sappiano valutare le offerte giuste". Tuttavia, visto che hanno raggiunto la fama in gruppo, i Rewolf vogliono restare uniti, in modo da formare una loro società con tutti i crismi.

Nonostante l'eredità della tecnologia di *Half-Life*, Gunman *Chronicles* reinventa il genere più di quanto abbia fatto la pur eccellente espansione *Opposing Force*. Innanzitutto, la trama si distacca dal tradizionale schema "qualcosa è andato storto" di *Half-Life*, assumendo uno stile da epopea spaziale.

Nel gioco viene rappresentato un futuro molto diverso dal mondo nel quale viviamo. Un disastro ha messo in ginocchio la civiltà, le risorse scarseggiano e il pianeta è stato invaso dalla feroce razza aliena degli Xenome, proveniente dall'altra estremità della galassia. Alcuni pianeti sono già stati distrutti, mentre in altri la popolazione è stata ridotta in schiavitù o come bestie da allevamento. Come se non bastasse, ogni ondata di alieni è sempre più potente, per compensare gli sforzi della razza umana nella lotta contro di essi.

Sarebbe la fine, se non fosse che una missione chiamata Project Source è in atto. Un gruppo di eroi, i Gunmen, è diretta verso la spirale occidentale della galassia per sradicare l'origine dei mostri dai denti affilati: come prevedibile, noi impersoniamo uno di questi Gunmen. Il sistema sul quale siamo stati inviati a investigare è quello di Banzure Prime, e non è la prima volta che lo visitiamo. L'esercito che ci aveva accompagnati nella precedente occasione è stato quasi interamente spazzato via dai locali vermoni giganti in stile *Dune*. Noi eravamo fra i pochi sopravvissuti, fuggiti con una navetta proprio mentre il nostro comandante veniva divorato...

Il problema è proprio questo: un soldato non deve mai lasciare il campo di battaglia finché la morte del proprio comandante non è stata confermata. Siccome i vermoni non sono in grado di digerire creature composte da carbonio come gli umani, le loro vittime restano vive (fino alla morte per fame) all'interno del loro intestino, il che significa che c'è una seppur remota possibilità di sopravvivere! Dopo più di cinque anni, dal pianeta vicino a Banzure Prime giunge una richiesta d'aiuto decisamente più complesso e intrigante della trama di *Half-Life* e dei suoi echi dalla serie *X-Files*.

Come mai questa decisione di avventurarsi così avanti nel futuro? Flower ci fa notare che non si sono visti molti giochi fantascientifici negli ultimi tempi: "Allo stato attuale il mondo degli sparatutto 3D è pieno di titoli dall'ambientazione contemporanea, o quasi. Si tratta di giochi divertenti e popolari – come ad esempio *Counter-Strike* – ma la gente desidera una maggiore varietà. Negli ultimi tempi

Il bestiosauro

Prima di incontrare il mostro dalla pancia gigante che tanto ci ha impressionati, avevamo già fatto conoscenza con un imponente esemplare della fauna di Gunman. Il brachiosauro dal lunghissimo collo è estremamente bello, ma purtroppo anche letale. Probabilmente uno dei migliori dinosauri mai visti.

(Da sinistra a destra) 1) Alcuni rettiloni troppo cresciuti in stile Jurassic Park ci danno il benvenuto. 2) Gli effetti di luce di *Half-Life* fanno ancora il loro effetto. 3) Invece di mantenere sempre una visuale fissa in prima persona, *Gunman* utilizza scene di intermezzo per dare un taglio cinematografico. 4) Gli scorpioni più piccoli possono essere calpestati, producendo un gratificante rumore. 5) Un momento di pace: che rarità!

Una questione di mira...

Anche se non è intricato e sadico come il sistema GHOUL utilizzato da Raven per il cruentissimo *Soldier Of Fortune*, il modello di danni localizzati presente in *Gunman* è in grado di offrire notevoli soddisfazioni ai giocatori dalla mira precisa. Per esempio, se siamo sufficientemente abili con il fucile a pompa potremo troncare di netto la testa dei nemici e farla volare in aria come una noce di cocco. Evitiamo però di immedesimarci troppo nell'ardita metafora e di andare a perforare la testa in cerca di latte se abbiamo sete...

(Sotto) Inspiegabilmente il nostro Gunman ha preferito sparare per primo al tipo con gli occhiali, che invece aveva una pessima mira a causa della vista. (Sopra) L'elicottero semina morte dall'alto. C'è di che avere paura. (Estrema sinistra) Un fucile da cecchino, elemento classico degli sparatutto anni '90. (Sinistra in basso) Imponenti astronavi popolano il cielo.

Arma letale

Un interessante esempio della nobile arte dell'elaborazione delle armi è il lanciamissili. Come si può vedere dall'immagine, sono disponibili cinque modalità di fuoco. È possibile programmare il missile in modo che segua un percorso a spirale, volteggiando per il cielo. In alternativa, si può intervenire sulle micce per le esplosioni di prossimità, oppure sulla potenza del carico esplosivo. È persino possibile stabilire se il missile accenderà o meno i suoi propulsori dopo il lancio!

(Sopra) Quando mai troveremo uno sparatutto senza casse abbandonate ovunque?
(In alto) Dice il saggio: "Non svegliare mai una pericolosa divinità addormentata." Siamo totalmente d'accordo.

cui si vede una canna di acciaio nella parte bassa dello schermo, le armi da fuoco sono una componente importante del gioco. Anzi, la gestione delle armi è proprio la specialità di Flower. "Una delle caratteristiche più interessanti di *Gunman* è la personalizzazione delle armi. In questo modo sarà possibile rendere il gioco più personale e adattato al proprio stile." Tutti gli strumenti di distruzione implementati nel gioco hanno diverse impostazioni, ognuna delle quali richiede un po' di esperimenti e di ritocchi per diventare completamente funzionale. In tutto ci sono 32 tipi di regolazioni, tutte da provare per gli smanettoni! "Ho sentito delle discussioni erano realizzate troppo in un modo o troppo in un altro. Finalmente i giocatori potranno ritoccarle in modo da avere *esattamente* le armi che hanno sempre voluto!", esclama Flower.

Tutta questa abbondanza significa anche che il gioco su Internet dovrebbe essere qualcosa di totalmente nuovo. "*Gunman* in multiplayer è uno sballo", commenta con modestia Flower. "Non si può mai sapere con cosa il nemico ci stia per sparare, proprio a causa di queste possibilità di personalizzazione. Noi ci stiamo divertendo un sacco a giocare con le prime rudimentali è certo finita qui: "Molto probabilmente espanderemo ulteriormente le funzionalità del gioco, se questo sarà quello che il pubblico vuole."

Nel gioco sono anche presenti curiosi veicoli, come i minacciosi mini-elicotteri in stile Mad Max 2. Per fortuna anche il nostro eroe avrà a disposizione un superaccessoriato carro armato per spazzare via chiunque sia così stupido da ostacolargli il cammino. "I giocatori si divertiranno come matti a travolgere i mostri e a schiacciare i nemici contro le pareti di roccia", commenta Flower con soddisfazione prima di passare a descrivere il lato offensivo del veicolo. "È equipaggiato con razzi antiaerei, un'imponente torretta, mitragliatori frontali e, ovviamente, una garanzia di 50 anni e 10000 Km (che svanisce, però, in caso di utilizzo bellico)." E, per giunta, è anche piuttosto bello a vedersi. Investire nemici in fuga non è però l'unico sadico piacere offerto da *Gunman*. Un sistema simile a quello di *Soldier of Fortune* permette di colpire specifiche zone degli avversari e di assistere a diverse animazioni che ne conseguono. "Il sistema grafico di *Half-Life* è sempre stato in grado di gestire zone di impatto multiple come quelle che si vedono in altri giochi", precisa Flower. "Noi ci siamo limitati a calcare ulteriormente la mano, anche se non era il nostro obiettivo principale. Ci piace ricompensare i giocatori quando effettuano un colpo da maestro, e secondo noi la gente apprezzerà gli effetti sanguinolenti e di mutilazione." Flower conosce bene i nostri gusti!

Per farla semplice, *Gunman* sembra destinato a diventare quello che tutti i giochi dovrebbero essere: un prodotto pensato con il giocatore in mente. Il che, considerate le sue radici, era inevitabile. "*Gunman* è un gioco creato da persone provenienti dalla comunità degli appassionati di tutto il mondo. Chiunque ama il ritmo veloce e le sorprese apprezzerà questo gioco, uno sparatutto d'azione con una trama solida, una grafica dettagliata e moltissime creature. Molti hanno cercato di paragonarlo ad altri celebri titoli, ma ad essere sinceri noi abbiamo provato a creare il nostro stile personale", commenta Flower. "Le nostre influenze sono da ricercare più nella televisione e nei film che in altri giochi. *Gunman* ha un tema fantascientifico, ma con qualche contaminazione del vecchio West: adoro quello che ne è venuto fuori."

Abbiamo ogni ragione per credere che anche noi lo adoreremo...

GIOCHI COMPUTER

1) Non abbiamo mai visto un mostro alieno totalmente disarmato in un videogioco. Che strano. 2) Noi non consigliamo di saltare da questa altezza. 3) Il sottogioco in cui bisogna fare il leccapiedi del proprio superiore è piuttosto umiliante... 4) Il rinoceronte alieno è in posizione per ricevere la punizione. 5) Uno strano mezzo di trasporto volante.

COLIN McRAE RALLY 2.0

Guidando nelle strade di campagna...

Il rally è divertente e sporco, pericoloso e imprevedibile.

FUORI STRADA

Una delle caratteristiche più interessanti di *Colin McRae Rally 2.0* è la gestione dei danni alle auto: non soltanto sono visibili in tempo reale, ma influenzano anche le possibilità di controllo del mezzo. La Codemasters sta sistemando gli ultimi dettagli di questa opzione e per farlo è necessario prendere una macchina e farla schiantare contro un albero, quindi controllare i danni. Poi farla schiantare contro un altro albero e ricontrollare i danni. E così via. Molto divertente.

ISTANTANEA SU: COLIN McRAE RALLY 2.0

Casa: Codemasters

Sviluppatore: Interno

Genere: Simulazione di rally

Requisiti di sistema: P200, 32 MB RAM

Internet: www.codemasters.com

Data di uscita: Novembre

Perché aspettarlo: è il seguito di uno dei migliori giochi di rally di tutti i tempi.

SE la Formula Uno è uno sport adatto agli amanti della velocità e delle forti emozioni, allora il lento e sporco logorio del rally porta con sé un senso di potenza. Le curve strette che forzano a sterzate violente su cigli di strade di montagna, le variazioni del clima e l'imprevedibilità danno sensazioni molto differenti rispetto a un piatto circuito di asfalto. Un tipo di divertimento completamente diverso rispetto a una gara su un circuito chiuso.

I fan del *Colin McRae Rally* originale conoscono benissimo questa differenza. Grazie a un sistema grafico completamente nuovo, l'attuale versione del gioco rende questa differenza ancora più marcata e realistica, permettendoci di sfrecciare in ambienti di qualità fotografica. La presenza di un ambiente poligonale a 32-bit nella versione per computer significa uno scorrere fluido e senza soluzione di continuità di un fondale dettagliatissimo. Le modalità di gioco tradizionali ("Single Rally" o "Time Trial") contro auto fantasma sono presenti anche in questo secondo capitolo, ma è il Campionato che forma il cuore della vera esperienza videoludica. Il successo viene assicurato dalla vittoria su ben ottanta nuovi circuiti in svariate nazioni, come la Finlandia, l'Australia e nella campagna inglese. Gli effetti atmosferici variano moltissimo e dodici auto ricreate alla perfezione portano il gioco a un ottimo livello di realismo. Naturalmente, Nicky Grist, il vero co-pilota di Colin McRae, sarà presente fornendo in continuazione consigli e commenti. Con circuiti così stravaganti e realistici è bene ascoltare tali consigli. Nonostante le apprezzate e cameratesche espressioni, il team di sviluppo ha pensato di introdurre un'altra opzione: una modalità "arcade" per

Il clima è più realistico e vario: pioggia, grandine, neve, fango e nebbia...

La Codemasters è particolarmente fiera degli effetti di riflesso sui vetri.

Gli scenari sono dettagliatissimi e spettacolari.

Un primo piano di un'auto in tutto il suo splendore.

"DODICI AUTO RICREATE ALLA PERFEZIONE PORTANO IL GIOCO A UN OTTIMO LIVELLO"

chi vuole giocare agli autoscontri senza troppi problemi. Una corsa con sei auto su otto circuiti, con più giri di pista. Improvvisamente non dovremo più preoccuparci soltanto delle difficoltà del terreno, ma anche dei nostri avversari. Sebbene il sistema grafico e di controllo rimanga lo stesso, il "feeling" di gioco cambia completamente rispetto alla modalità Campionato. Naturalmente la versione PC contiene una modalità multigiocatore via Internet e la "Rally Challenge", in cui due giocatori si sfidano contemporaneamente sullo stesso circuito, in modo simile alla modalità Arcade. Per un gioco di guida, specialmente per un titolo che si basa su un singolo evento, è estremamente vario. Se i puristi della Formula Uno si degneranno di dare un'occhiata a questo titolo verranno certamente conquistati.

QUATTRO CHIACCHERE

Guy Wilday, produttore di Colin 2.0.

GMC: perché dovremmo aspettare questo titolo?
Colin 1 ha la reputazione di essere il miglior gioco di rally di tutti i tempi. Siamo convinti che il seguito sarà ancora meglio.
GMC: qual è la caratteristica di cui vai più fiero?
La grafica della versione PC è spettacolare. I replay sembrano veramente trasmissioni televisive
GMC: quali giochi ti hanno ispirato?
Colin 1, ovviamente.
GMC: come sarebbe questo gioco se fosse un musical?
Un grande concerto, anche se riuscire a musicare testi come "La prima a destra, curva a sinistra dopo la collina, a destra ancora" eccetera sarebbe veramente un'impresa.

CLIVE BARKER'S UNDYING

Un gioco fatto dal noto regista? Non esattamente...

SESTO SENSO

L'incantesimo Scrye sarà uno dei più importanti; permetterà a Magnus di vedere il mondo del sovrannaturale e di ricevere indizi, come le declamazioni dei fantasmi e l'apparizione di orme insanguinate e di messaggi scritti col sangue sui muri.

Non è stato confermato che una delle armi sia un bastone da pastore.

Cieli notturni purpurei e grandi mostri artigliati che rosicchiano e mordono.

ISTANTANEA SU: UNDYING

Casa: EA
Sviluppatore: Dreamworks Interactive
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: PII 400, 64Mb RAM, scheda 3D
Internet: http://undying.ea.com
Data di uscita: Primo quadrimestre 2001
Perché aspettarlo Un'atmosfera ricca di tensione, un ottimo sistema d'incantesimi e un'intrigante mix di furtività e brivido.

Il progetto di *Undying* era in sviluppo già da qualche tempo prima che il famoso nome di Clive Barker vi fosse apposto. I Dreamworks devono esser stati contenti di ricevere dal regista del film "Hellraiser" qualche consiglio su come rendere le inquadrature della telecamera spettrali e inquietante la colonna sonora, ma, strano a dirsi, essi hanno fatto anche altre piccole cose, come lavorare al gioco vero e proprio, per esempio.

La "Barkeriana" vicenda si colloca nell'Irlanda del 1920, dove l'eroe, Magnus, visita il cadente palazzo dell'amico Jeremiah, i cui quattro fratelli gemelli morti sono tornati per reclamare l'ultimo fratello e spezzare così la Maledizione dell'Undying King (letteralmente il "Re che non muore"). Non solo Magnus dovrà battere i quattro fratelli non-morti nei primi 4 episodi, e portare infine alla luce l'ultimo orrore nel quinto, ma dovrà anche guardarsi le spalle dal suo arcirivale, l'Investigatore Kiesinger, che spera di piegare l'empio potere del maniero ai suoi malvagi scopi. Il sistema di combattimento è diviso in mano sinistra (armi) e destra (magia), ed è abbastanza intelligenza da evitare confusione. Cliccando col pulsante destro del mouse si fa apparire il menu circolare degli incantesimi, quindi si seleziona col puntatore la stregoneria desiderata. Basato sul sistema grafico di *Unreal*, *Undying* appare sontuoso, con un sistema modificato per il movimento dei tessuti e delle particelle, accentuati dondolii della telecamera quando il nostro personaggio viene colpito, animazioni dei corpi con più di 100 movimenti impostati e tante differenti animazioni di morte secondo tre zone di smembramento. La furtività sarà essenziale, con pavimenti scricchiolanti e rumori di vano genere che allertano i mostri della nostra presenza.

"I BRIGANTI ATTACCANO IN BANDE BEN COORDINATE TRA LORO"

Anche l'Intelligenza Artificiale dei nemici parrebbe ben sviluppata. Gli Howlers gridano per chiedere aiuto, gli zombi corrono in cerca d'acqua per estinguere le fiamme se incendiati e i briganti, in bande ben coordinate, si aiutano tra loro, s'acquattano e rotolano per proteggersi.

Da quello che abbiamo potuto vedere, *Undying* sembra avere un'intrigante atmosfera che a tratti sa essere agghiacciante, e la sua combinazione di furtività e di originali mostri, armi e incantesimi potrebbe essere un mix vincente. Clive Barker, qualunque sia il suo ruolo nel progetto, ne sarà tremendamente orgoglioso.

BATTLE REALMS

Da contadino a guerriero: la legge dell'evoluzione!

A quanto pare siamo di fronte a un gioco di strategia in tempo reale in grado di sfruttare i vantaggi di un sistema grafico 3D: era ora!

I programmatori provengono dal team di sviluppo del vecchio *C&C*, e l'aspetto del gioco ricorda un po' *Warcraft*, il che non è certamente un difetto.

UN BEL BARBECUE

Immaginiamo di aver scoperto che un gruppo di nemici si nasconde in un bosco. Non c'è modo migliore per farli uscire allo scoperto che inviare qualche unità armata di torce e appiccare il fuoco agli alberi... Il fuoco è un'arma offensiva di primaria importanza in *Battle Realms*, ed è possibile seminare il caos in un intero villaggio nemico con l'uso accorto di uno sparuto manipolo di uomini dalle tendenze piromani.

ISTANTANEA SU:

BATTLE REALMS

Casa: Crave
Sviluppatore: Liquid Entertainment
Genere: Strategia in tempo reale
Requisiti di sisteme: PII 300, 64 MB RAM
Internet: www.battlerealms.com
Data di uscita: Estate 2001
Perché aspettarlo: Un insolito gioco di strategia e azione, con un taglio fantastico/storico.

QUANDO un genere viene preso, rivoltato come un guanto e spremuto finché non ne nasce qualcosa di nuovo, non possiamo che essere colti da un istante di ammirazione. Tanto per cominciare, tutte le unità nascono dalla stessa fonte: è vero, già *StarCraft* aveva introdotto questa idea con le larve Zerg, ma i piccoli contadini giapponesi di *Battle Realms* possono venire specializzati in maniera mai vista prima. Quando creiamo uno dei nostri sudditi, esso inizia ad applicarsi a compiti di base come la raccolta di risorse, oppure può essere addestrato come arciere, spadaccino o fante, e così via. Il bello è che le possibilità non finiscono qui: un arciere può essere mandato nella palestra di adde-stramento di un lanciere e imparare nuove abilità, per diventare un guerriero più completo ed efficiente.

Costruiamo un paio di stalle, introduciamo i cavalli in gioco, e avremo un esercito dalla struttura interamente personalizzabile che, dopo un periodo di abitudine da parte del giocatore, offre opzioni tattiche praticamente illimitate. Se mettiamo un'unità in sella a un cavallo, essa non diventa semplicemente più veloce, ma sia l'animale che il cavaliere continuano a essere considerati come unità separate e possono essere uccise indipendentemente l'una dall'altra. Nei combattimenti possono essere selezionate una serie di formazioni predefinite, ma per la gioia degli amanti della tattica è anche possibile perdere le notti a provare esperimenti personalizzati e a testare i punti di forza e le debolezze di varie combinazioni di unità nei nostri eserciti. La possibilità di utilizzare il terreno a proprio vantaggio è un elemento a favore per tendere imboscate contro il nemico: per esempio, se inviamo un gruppo di unità in una foresta, esse diventeranno praticamente invisibili. Tuttavia, se le faremo muovere con troppa fretta, potrebbero rivelare ugualmente la propria presenza a causa dei movimenti goffi e dei rumori provocati attraversando la vegetazione.

"UN GIOCO DA TENERE SENZ'ALTRO D'OCCHIO"

In un mondo di giochi di strategia graficamente allettanti ma tatticamente scialbi, fatta eccezione per *Shogun*, *Battle Realms* promette grandi cose a tutti coloro che desiderano più spessore e varietà.

MACCHINE DEL MESE

MUSICA DIGITALE (NON) SICURA

UNA banca offrirebbe mai una ricompensa a dei ladri che cerchino di rapinarla? Qualche tempo fa avevamo dato l'annuncio di un progetto chiamato SDMI (Secure Digital Music Initiative), teso alla creazione di uno standard per file musicali che permettesse la comodità di distribuzione degli MP3, senza però compromettere i guadagni delle etichette discografiche e degli artisti. Prima dell'estate, Leonardo Chiariglione, presidente del comitato che si occupava dell'iniziativa, ha lanciato una sfida abbastanza sconcertante: ha invitato tutti i pirati informatici, gli esperti di crittografia e di analisi dei programmi a cercare di "crackare" il formato SDMI, offrendo una ricompensa di 10.000 dollari a chiunque ci riuscisse. La reazione del pubblico è stata piuttosto fredda – anzi, alcuni importanti esponenti dei movimenti "open source", particolarmente interessati al concetto della libertà d'informazione, hanno chiesto di boicottare il test, sostenendo che fosse assurdo aiutare chi vuole ridurre la possibilità di scambiarsi dati.

Ciò nonostante, al momento in cui scriviamo sembra che mezzo migliaio di hacker abbiano deciso comunque di accettare la sfida – ma pare anche che abbiano vinto.

Delle voci non confermate (tra cui sembrerebbe ci siano anche dei membri del comitato SDMI), infatti sostengono che, tra le circa 450 risposte ricevute, ci sia un buon numero di risultati tecnicamente validi, che dimostrerebbero come il tentativo di creare un codice a prova di hacker non abbia avuto il successo sperato.

Nonostante le voci, Chiariglione sostiene che è ancora tutto da verificare (cosa che dovrebbe avvenire a metà novembre, durante il congresso ufficiale del comitato). Tra le varie ragioni per cui l'SDMI difende la bontà del proprio sistema, la principale è senza dubbio il fatto che, teoricamente, in caso di "rottura" del codice, la qualità sonora del brano verrebbe ridotta tanto da non rendere più appetibile l'ascolto – ma, secondo le voci, anche questo livello di protezione è stato superato. Comunque, le multinazionali del disco sono tutt'altro che pronte ad arrendersi: l'ultima trovata (apparentemente ideata dal gruppo "Barenaked Ladies") è chiamata "uova di cuculo" e potrebbe essere la vera causa della fine di Napster e simili. L'idea è semplicissima e devastante: mettere in circolazione file MP3 che abbiano lo stesso nome delle canzoni che si vogliono proteggere – ma che contengano solo rumore, o inviti a comprare il CD del gruppo. L'efficacia dell'idea è impressionante: se il numero degli artisti (o delle etichette) che lo fanno dovesse aumentare oltre una certa soglia, sarebbe la fine degli scambi di MP3...

È ancora presto per dire quali potrebbero essere gli effetti dell'SDMI e delle "uova di cuculo" sul mercato dei lettori portatili di MP3.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

NUOVA VITA NEL CATALOGO CREATIVE

Dopo mesi di stasi, Creative ha deciso di rinnovare il suo catalogo di offerte nel campo delle schede sonore per PC, annunciando all'inizio dello scorso ottobre una nuova serie di schede audio.
Il nuovo modello di punta si chiamerà Live! Platinum 5.1, sarà dotata del comodo pannello frontale con i comandi e le prese per gestire la scheda nel suo complesso (come la precedente Platinum), inoltre avrà a disposizione un telecomando a infrarossi con il quale potremo gestire comodamente in poltrona tutte le sue regolazioni, molto utile durante la visione di un film in DVD. La novità principale, sia della Platinum sia della scheda meno blasonata (la Live! Player 5.1) è il decoder Dolby Digital integrato, ideale per la visione dei film in DVD senza l'onere di dover acquistare un decoder separato, magari integrato con le casse acustiche. Entrambe le schede

CINEMA E MUSICA A CASA NOSTRA

EXECUTIVE PC PIVOT PENTIUM III

■ Produttore **Executive** ■ Telefono **800-826173** ■ Prezzo Lire **4.350.000** ■ Processore **Pentium III 800** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC133** ■ Disco rigido **Quantum Fireball Plus da 15 GB** ■ DVD-ROM **Creative 12X/40X** ■ Scheda video **Creative GeForce Pro** ■ Monitor **Philips 107S 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live Player 1024!** ■ Accessori **Modem interno Rockwell, casse Cambridge Soundworks DTT2500 Digital, Scheda DXR3 Creatove**

LA Executive propone una configurazione particolarmente orientata alla grafica e alla musica e pensata per chi ama acquistare i film su DVD e guardarli poi sul proprio PC sfruttando tutti i vantaggi che il supporto digitale offre. Ma anche i videogiocatori rimarranno soddisfatti da questo PC che monta, oltre al potente Pentium III a 800 MHz, la scheda grafica Creative GeForce Pro

Il processore di casa Intel è affiancato da 128 MB di memoria PC133 che sfrutta fino in fondo il bus a 133 MHz per il massimo delle prestazione Capiente e veloce il disco rigido da 15 GB di Quantum, costruito con tecnologia ATA-66, e affiancato dal lettore per DVD di Creative, capace di leggere i DVD a 12 velocità e i normali CD-ROM a 40 velocità. Come sappiamo i film su DVD per essere visualizzati devono essere "decodificati" in tempo reale dal processore, per garantire una fluidità ideale e una visione senza interruzioni è quindi necessario che il lettore DVD sia veloce ma soprattutto che il processore elabori senza interruzioni questo enorme flusso di dati.

Nonostante la potenza del Pentium III a 800 Executive ha deciso di inserire nella configurazione una scheda dedicata a questa decodifica, la DXR3 di Creative, che appunto si occupa esclusivamente della decodifica MPEG-2, liberando il processore dal carico di lavoro

Passando ai sottosistemi grafico e audio si rimane soddisfatti: l'audio è affidato a due componenti di estrema qualità, la scheda Creative Sound Blaster Live Player 1024!, una delle migliori in assoluto, e le casse digitali DTT2500, già viste su queste pagine, che rendono perfettamente giustizia ai suoni generati dalla Live!. La scheda video di Creative monta il processore GeForce di Nvidia in versione PRO. Pur non utilizzando l'ultimissimo processore grafico lanciato sul mercato questa scheda non ci deluderà in termini di prestazioni e di "fotogrammi-al-secondo": i giochi gireranno fluidi e senza interruzioni al massimo dettaglio, garantendo un'esperienza davvero coinvolgente

Il monitor Philips a 17 pollici che spesso incontriamo nelle nostre rassegne è componente di assoluta qualità e affidabilità

Completano la dotazione un modem rockwell a 56 kbps per il collegamento a Internet, il sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione e Panda, un programma per la protezione contro i virus

Uniche note lievemente stonate la tastiera e il mouse, discreti ma non all'altezza delle altre periferiche e la mancanza di applicazioni valide o giochi di qualunque genere a corredo.

Executive completa questa macchina con una buona documentazione in italiano e 12 mesi di garanzia presso il rivenditore

Grazie al lettore DVD, alle ottima scheda audio, alle casse digitali e al monitor a 17 pollici potremo veramente portare il cinema a casa nostra!

EXECUTIVE PC PIVOT

Velocità e componenti di ottima qualità sono i punti di forza di questo computer indicato per chi vuole fare musica.

8

e non abbiamo mai osato chiedere...

possono gestire diverse combinazioni di altoparlanti, da un minimo di due fino a sei (ideale per il Dolby Digital), oltre a tutti gli effetti EAX resi famosi dalle prime schede della serie Live!. Tra i software in bundle con le Live! troviamo anche un paio di giochi interessanti: *MDK2* e *Rage Rally*. Creative porta novità anche nella fascia low end del mercato con la nuova PCI 512, un modello riveduto e corretto della ormai vecchia PCI 128, ma senza la potenza delle Live!.

INTEL MENO UN PROCESSORE

È recente l'annuncio di Intel di abbandonare lo sviluppo della famiglia di processori Timna, che avrebbe dovuto essere rappresentata da CPU dalla potenza paragonabile a quella dei Pentium II, accompagnate da un processore grafico e altre amenità, il tutto sullo stesso chip. Oltre all'evidentemente inaspettato sviluppo del mercato delle schede grafiche, che ha reso virtualmente obsoleta la sezione grafica prevista sui Timna ancora prima dell'arrivo sul mercato, uno dei problemi che hanno deciso la cancellazione del progetto è certamente la questione Rambus. I Timna, infatti, avrebbero dovuto utilizzare memoria RDRAM (e, anzi, favorirne l'introduzione sul mercato di massa) - che però ha un prezzo esorbitante, in particolare per un computer "budget", quali quelli che avrebbero dovuto utilizzare i Timna.

Sempre sul fronte dei processori, i problemi di Intel non finiscono qui, dato che il lancio dei nuovi processori (Pentium 4 e Pentium III da 1.13 GHz) sembra essere stato ritardato di qualche tempo, fatto ancora più grave se considerato alla luce della presentazione (in ottobre) degli AMD Athlon a 1.2 GHz...

BATTERIE A PROTONI

A marzo la NEC Corporation aveva annunciato di essere prossima alla commercializzazione di una batteria elettrochimica

HOME NETWORKING

ASUSTEK ISDNLINK NAT ROUTER INET-810

■ Produttore **Asustek** ■ Telefono **0425-804411** ■ Prezzo Lire **460.000+Iva Indicativo**
■ Distributori: **Careca (Re)** Telefono **05/229911711** ■ **Frael (FI)** Telefono **055/696476** ■ **Executive (LC)** Telefono **0341/2211**

LA Asustek propone un hub perfetto per le esigenze di tutti coloro che, per questioni di budget o anche solo per mancanza di conoscenza tecnica in campo network, desiderano collegare più macchine senza perdere giornate a configurare il tutto - l'Asustek ISDNLink NAT Router, e più precisamente il modello Inet-810.

Le caratteristiche tecniche del prodotto sono di tutto rispetto: porta seriale, connettori per quattro computer e un modem ISDN integrato e condivisibile da tutte le macchine collegate, non ci sarà quindi più bisogno di software tipo Gateway o Spaghetti Proxi per condividere l'accesso a Internet. Altrettanto valido è il sobrio ma elegante design dell'Hub, che ben poco ricorda il semplicistico look delle periferiche professionali.

La cosa che più ci ha stupito, comunque, è la facilità e la velocità di installazione. Basterà avere infatti due macchine con le rispettive schede di rete (la velocità è a 10 Mbit ma esiste il modello INET-850 a 100Mbit), collegarle all'hub, apportare qualche lieve modifica alle impostazioni delle macchine (ad esempio Internet Explorer non dovrà più eseguire la connessione tramite modem ma tramite LAN) e il gioco è fatto. L'INET-810 provvederà infatti in maniera automatica ad assegnare un indirizzo IP a ciascuna macchina (ovvero quel numero di riconoscimento unico per ogni computer all'interno di una rete) in modo da farle "dialogare".

Ancora più semplice è poi il sistema di setup. Basterà infatti aprire una finestra di Explorer ed inserire il numero di riconoscimento del prodotto (normalmente è un numero predefinito ma può essere variato). A questo punto il software di setup sarà visualizzato come una pagina HTML dove inseriremo i dati del provider (per permettere al modem interno di collegarsi) e quelle della rete interna, oltre naturalmente a un'ottima sezione per la diagnostica.

Il modem è decisamente veloce, più che sufficiente per consentire a due o tre computer di collegarsi contemporaneamente a un server di *Quake 3* esterno. L'Inet-810 presenta però un problema per noi giocatori: essendo dotato di un sistema di protezione firewall, può capitare che alcuni titoli non si colleghino al server. Questo è il caso, per esempio, di *Asheron's Call*. In questi casi, purtroppo, dovremo avere anche un modem per essere certi di non avere mai problemi. Durante i nostri test in rete locale il prodotto si è rivelato decisamente valido: sia nel normale utilizzo da ufficio (scambio di immagini e documenti) sia, e soprattutto, in quello ludico non fa rimpiangere un'eventuale rete a 100 Mbit, anche perché nessun gioco ha bisogno di più di 10 Mbit al secondo per funzionare in maniera egregia.

Il look non è certamente la ragione per cui comprare un prodotto, ma anche l'occhio vuole la sua parte...

ASUSTEK ISDNLINK NAT

I giocatori in procinto di montare una LAN casalinga dovrebbero prenderne in considerazione l'acquisto.

8

TECH NEWS

assolutamente rivoluzionaria, tanto che non sembrava possibile che si potesse arrivare ad averne in quantità sufficienti per una sperimentazione su larga scala entro breve. Eppure, giunti a ottobre, la notizia è stata confermata, e ci si aspetta una commercializzazione in tempi ristretti.
Le batterie "polimeriche" NEC offrono prestazioni nettamente superiori a quelle delle alternative, con efficienza paragonabile a quella delle batterie al piombo. A differenza di queste, tuttavia, le celle polimeriche non contengono agenti inquinanti, e hanno un ciclo vitale tanto elevato da eliminare virtualmente la necessità di sostituirle, anche dopo un tempo considerevole. Altre caratteristiche francamente entusiasmanti sono i tempi di caricamento ridottissimi (si parla di circa cinque minuti per portare alla carica completa), e

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiediamo e ci sarà rivelato!

D:> Ciao Nemesis ho una domanda che mi assilla da tempo.
Perché vi ostinate a mettere come sistema economico per i processori nelle pagine riservate a "Il sistema giusto" il Celeron, quando sapete meglio di me che esiste il Duron che è molto più economico ed ha le prestazioni simili all'Athlon?
Grazie per la risposta e complimenti per la rivista, anche se qualche volta sono discorde con voi come in questo caso.
Ciao anche a tutti i lettori!
Nikkio.

R:> Nikkio, quello che dici e interessante - eccoti la mia spiegazione. Sebbene i Duron abbiano certamente prestazioni interessanti, i problemi di compatibilità non sono del tutto risolti, e il nostro sistema base è certamente più indirizzato verso l'affidabilità che le prestazioni esagerate. Ciò non toglie che nel prossimo futuro non si possa decidere di mettere il Duron al posto del Celeron

D:> Ciao Velocissima Nemesis, volevo farti una domanda un po' curiosa: quanta corrente elettrica si potrà mai sprecare stando attaccati per un giorno al PC?
Ciao da Fabio (Athlon1GHz)

R:> Caro Fabio, non ti saprei dare una risposta assolutamente precisa (anche perché è un campo un po' lontano dal mio) - tuttavia posso azzardare una stima. Visto che la maggior parte dei case per computer hanno alimentatori da 250 o 300 watt, e che spesso le luci che utilizziamo in casa si aggirano attorno ai 75 watt, direi che il consumo medio di un PC dovrebbe essere attorno a quello di 4 lampadine accese tutto il giorno, a cui va aggiunto il consumo del monitor (su cui pero non ho assolutamente informazioni)

D:> Ciao Nemesis, sono Gianluca di Novara ed ho 13 anni; volevo porti un paio di domande, sperando di non farti perdere tempo.
1) Vorrei cambiare questi tre componenti del mio computer: P2 350, scheda video ATI da 8 MB, 64mb di RAM, cosa mi consigli per giocare alla grande senza spendere più di 1.000000 e mezzo?
2) Perché *Tomb Raider: The Last Revelation* nel mio computer non gira bene, ossia, perché l'effetto speciale dei raggi solari, del sangue e dell'acqua si vedono tutti in quadrati neri? Io lo ho già giocato prima sullo stesso computer e funzionava bene anche tutto la modalità software. Se esiste una soluzione me la puoi spiegare? Spero di non averti creato troppo fastidio.
Tuo caro ammiratore
Gianluca Poma

R:> Carissimo Gianluca, non mi fai certo perdere tempo, anzi! Veniamo alle risposte
1) Direi che con il budget che hai a disposizione potresti comodamente comprare un Athlon 700 con annessa scheda madre 128 MB di memoria e una buona scheda video diciamo una GeForce MX. E ti assicuro che con un sistema del genere i giochi viaggiano che e un piacere!
2) Gianluca, azzarderei che il problema sia dovuto a una parte delle impostazioni della grafica per risolverlo, il sistema più rapido e quasi certamente reinstallare i driver della scheda e DirectX, riportando tutte le impostazioni al default. Se questo non dovesse funzionare, prova a mettere le impostazioni grafiche di *Tomb Raider* stesso al minimo, e aggiungerle man mano

dimensioni irrisorie - una delle due versioni previste sarà addirittura in formato "carta di credito". Ci sono innumerevoli campi di applicazione - automobili elettriche finalmente efficienti, per dirne uno - ma non possiamo evitare di farci venire l'acquolina in bocca pensando alle dimensioni e all'autonomia che potrà essere raggiunta dai computer portatili...

SERVE SPAZIO?

Già l'anno scorso avevamo parlato di una scoperta fatta all'Università di Keele, nel Regno Unito, che permetterebbe di stipare una quantità fenomenale di dati su un dispositivo più piccolo di una carta di credito grazie alle proprietà di alcune leghe metalliche recentemente sviluppate. Di recente, comunque, è arrivata la notizia che, invece dei 2300 GB previsti, la soglia potrebbe essere quattro volte superiore - oltre *diecimila* GigaByte! Il tutto a un prezzo che, secondo i ricercatori, potrebbe essere inferiore alle duecentomila lire, una volta che sia iniziata la produzione su vasta scala.
Per adesso, comunque, non si è ancora visto niente - quindi, non è ancora il caso di mettere via i soldi...

HARD DISK D'ASSALTO

Quantum ha annunciato l'arrivo della serie Atlas 10K, nuova versione dei velocissimi (e davvero capienti) dischi fissi SCSI che sono stati per molti mesi il prodotto che avremmo voluto nei nostri computer ideali.
Gli Atlas 10K III offrono una capacità massima di 73 GB, con un tempo di accesso di 4.5 ms e 54 MB/s di velocità di trasferimento - e sono naturalmente dedicati al mercato dei server più potenti, almeno per il momento, dato che il prezzo suggerito dovrebbe essere oltre i tre milioni, per il modello di punta...

IL SISTEMA GIUSTO

Tre proposte per ognuno dei componenti principali di un buon computer per giocare ai giochi che più ci appassionano. Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, di buon livello e adatto per giocare quasi con tutto, oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese!

NUOVE CPU IN ARRIVO DA INTEL

Annunciate ufficialmente tra settembre e ottobre, Intel sta per proporre sul mercato la nuova generazione di processori per PC di fascia alta. Chiamati prevedibilmente con poca fantasia Pentium 4, arriveranno inizialmente con le favolose velocità di 1400 e 1500 Mhz, una volta e mezza quella della più veloce CPU disponibile fino a poco prima!
Questi nuovi processori saranno inizialmente disponibili a prezzi piuttosto elevati ma se vorremo davvero quanto di meglio disponibile, in assoluto, probabilmente dovremo dotarci proprio di uno dei nuovi pargoli di mamma Intel.
Certo, sarà difficile scegliere se AMD saprà rispondere per le rime, come del resto ha già fatto benissimo nei mesi passati, proponendo CPU più veloci e più economiche di quelle Intel, con apprezzabile regolarità. Chi guadagnerà da questa prevedibile lotta tecnologica? Noi giocatori, possiamo starne certi!

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1 GHz **L. L.1.470.000**
- Sistema medio: Athlon 750 **L. 440.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 600 **L.255.000**

Il processore Athlon a 1000 Mhz Firebird entra nel sistema ideale, dopo tutto abbiamo un budget abbondante e dobbiamo godercelo. Si conferma l'Athlon 750 nel sistema medio, mentre c'è ancora un piccolo miglioramento nel sistema base.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V Socket A **L.440.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 285.000**
- Sistema base: SOYO SY-7VBA **L.240.000**

La scheda Asus K7V (anche nella versione Socket A) è sempre una scelta senza potenziali inconvenienti, compatibile e affidabile come poche altre. Le schede SOYO e Biostar sono buone alternative in caso di budget inferiore.

MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L.670.000**
- Sistema medio: 128 MB **L.295.000**
- Sistema base: 64 MB **L.160.000**

Scendono ancora un po' i prezzi dei moduli di memoria, portandoli a livelli migliori del mese scorso. La configurazione da preferire per non avere problemi è quella con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo il massimo della tranquillità mentre possiamo scendere a 64 se vogliamo risparmiare qualcosa e lavorare comunque bene.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS **L.700.000**
- Sistema medio: CREATIVE 3D GeForce MX 32 MB **L.320.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.200.000**

Già dalle 700 mila possiamo trovare schede basate sul processore di punta di Nvidia, scelta obbligata se vogliamo il meglio. Considerando potenza, capacità e prezzo non ci sono motivi per non scegliere le GeForce MX nel caso del sistema medio. Se dobbiamo scegliere con un occhio al prezzo, rimangono consigliabili le TNT2 a 64 MB.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x/10x32x IDE L.975.000
- Sistema medio DVD-ROM 16x Pioneer L.325.000
- Sistema base CD-ROM 52x L. 95.000

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x: il massimo per il nostro sistema ideale! Il solo DVD 16x per il sistema che ci piacerebbe avere... e un normalissimo lettore CD-ROM per il sistema minimo. Alternative di marca a prezzi simili sono comunque valide ma stiamo lontani dai masterizzatori troppo economici.

MONITOR

- Sistema ideale. Philips 201 P10 Brilliance 21" L.2.365.000
- Sistema medio: Samsung 17" 700IFT "Flatron" L. B10.000
- Sistema base. monitor 15" L. 300.000

Cambiamo il monitor del sistema ideale, questo mese la nostra scelta è l'ottimo Philips Brilliance da 21 pollici, una gioia per gli occhi. Nel sistema medio confermiamo il Flatron da 17 pollici, molto bello, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum L. 470.000
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 130.000
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 130.000

In mancanza di nuove proposte sul mercato la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello senza i connettori digitali è comunque un'ottima scelta e pensiamo sia adatta anche al sistema di classe economica: avendo qualche soldo da spendere perchè accontentarsi di qualcosa di meno?

CASSE

- Sistema ideale. Creative DesktopTheatre 5.1 L. 520.000
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround L. 125.000
- Sistema base: Creative CSW20 L. 40.000

Una buona scheda audio vuole casse adeguate – e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Tutto questo vale solo se possiamo esagerare col volume, in caso negativo sarebbe inutile spendere tanto se siamo costretti a usare quasi sempre le cuffie.

DISCO FISSO

- Sistema ideale IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 L.1.390.000
- Sistema medio: IBM DTLA-307030, 30 GB EIDE L. 420.000
- Sistema base: Quantum Fireball 15 GB EIDE L.270.000

Non ce l'abbiamo fatta: il disco IBM da 75 GB è semplicemente troppo bello per non volerlo nel sistema ideale, addio a qualsiasi problema di spazio per almeno un po' di mesi! Pensiamo che 30 GB siano ancora ottimi per un sistema buono ma non esagerato, mentre nella fascia economica sono ancora buoni affari gli LCT Quantum, magari tenendo presente che con poco di più si può acquistare, volendolo, un disco di taglio superiore.

MOUSE

- Sistema ideale Microsoft IntelliMouse Explorer L. 115.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

L'intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, anche grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, privo di pallina e quindi esente dai difetti meccanici dei mouse normali. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.430.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.210.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.630.000 (lim. 1800.000)

Benoit Sokal è uno dei più conosciuti fumettisti della scuola europea, grazie alle avventure di Canardo, un cinico investigatore privato con una caratteristica piuttosto peculiare. Nel 1999 però arriva anche nel mondo dei videogiochi con *Amerzone*. L'abbiamo incontrato per parlare del suo lavoro, delle sue avventure nel mondo dei videogiochi.

BENOIT SOKAL

GMC: Come è cambiata la tua esperienza nel mondo dei videogiochi dopo l'uscita di Amerzone? Se è cambiata ovviamente...

BS: Non c'è stato un grande cambiamento. La grande svolta è avvenuta prima, quando mi sono avvicinato al mondo dei computer con *Amerzone*. Infatti, per i fumetti scrivevo storie lineari, come in un libro, che il lettore, ovviamente, non poteva cambiare. Con *Amerzone* invece ho dovuto creare una storia non lineare, che si ramifica in molte direzioni. Da questo punto di vista c'è stato un grosso cambiamento.

GMC: Che differenze ci sono tra il lavoro per un fumetto e per un videogioco?

BS: Come dicevo prima, la differenza fondamentale è data dalla linearità della storia. Per me almeno questa è la differenza principale. Il videogioco è l'unica forma d'espressione, al contrario della letteratura, del cinema o della poesia, che ti permette di raccontare una storia non lineare. Un'altra differenza è data dal modo di presentare la storia e la capacità del giocatore o del lettore di immedesimarsi. Nei fumetti si disegnano tavole piccole, che certamente non hanno lo stesso impatto delle immagini di un videogioco. A me interessa creare mondi immaginari ma credibili, mi interessa quindi che il giocatore possa essere trasportato in questi mondi, possa immedesimarsi e il computer mi permette di fare tutto questo, cioè di far credere al giocatore quasi qualsiasi cosa. In altri termini, il giocatore riesce a vedere in maniera più credibile quello che io voglio mostrargli. Certamente questo risultato lo si può ottenere solo adesso, grazie alle sempre maggiori capacità dei computer. Prima, qualche anno fa, non era differente dal mondo del cinema degli anni passati, gli anni '60 per esempio, dove gli effetti speciali non erano credibili.

GMC: Continuando sull'argomento, come sei influenzato da questi continui miglioramenti nei computer?

BS: Per me è entusiasmante, è una specie di frontiera in continuo movimento. Io non so cosa accadrà domani nel mondo dei computer, mentre in quello dei fumetti so benissimo come sarà il futuro. In fondo, per i fumetti, è sempre lo stesso tipo di lavoro e per me non è più stimolante, è vecchio. Certo, i fumetti continueranno a esistere e a essere pubblicati, ma per me appartengono al passato e non hanno molto da dire per il futuro. Il computer invece si evolve costantemente, con nuove possibilità grafiche, nuovi processori, maggiori capacità di calcolo, anche se sicuramente non si può sostituire alla creatività umana.

GMC: Essenzialmente quindi il mondo dei fumetti non è stato cambiato dai computer?

BS: No, essenzialmente no. Adesso, certo, si usano i computer per colorare le tavole, per le ombre, ma questo è quanto. Non è quindi cambiato il modo di concepire il fumetto. Anche perché è un mondo molto tradizionale. Il fumettista in fondo ama la carta, l'inchiostro e i colori.

IL PERSONAGGIO

Un investigatore "sui generis"

Quante volte abbiamo visto un investigatore privato, cinico, disilluso, amante delle sigarette e della bottiglia? Prima di rispondere aggiungiamo che questo investigatore è anche un papero e probabilmente avremo solo un nome, l'ispettore Canardo. Con la serie dedicata al papero più cinico del mondo fumettistico Benoit Sokal ha raggiunto un ragguardevole successo di pubblico e di critica. D'altra parte le sue storie, addolcite se vogliamo dalla presenza solo di animali in forma umana ma comunque rivolte a un pubblico adulto, sono dei classici del cosiddetto stile noir, con l'aggiunta delle fulminanti battute dei protagonista. Purtroppo l'autore non sembra intenzionato a portare Canardo sullo schermo del computer, ma si sa, la speranza è l'ultima a morire.

GMC: E la tua esperienza nel mondo dei videogiochi non ha toccato i fumetti? In altre parole, come mai nessun altro fumettista ha seguito le tue orme?

BS: No, la mia esperienza non ha influenzato particolarmente gli altri fumettisti. Quelli più giovani, in grado di comprendere meglio le possibilità del computer, d'altra parte non possono vivere solo di fumetti, visto che ce ne sono troppi e il mercato è piccolo. Molti di loro lavorano con il computer, ma non nell'ambito fumettistico. Si occupano magari di scenografia oppure lavorano direttamente con gli sviluppatori per la creazione dei modelli che poi verranno usati per i videogiochi, ma è solo quando tornano a casa che si occupano di fumetti.

GMC: Quale è la differenza più marcata tra il lavoro sui videogiochi e quello sui fumetti?

BS: Un particolare molto importante è che il fumettista è un solitario. Quando scrivevo e disegnavo fumetti facevo tutto da

"Il fumettista in fondo è tradizionalista: ama l'inchiostro, la carta e i colori"

solo, la trama, la sceneggiatura, le tavole e i colori. Avevo quindi un controllo completo sul mio lavoro. Invece quello sui videogiochi è un lavoro di squadra. Per me lavorare in gruppo è molto interessante e, al momento, non ho intenzione di ritornare al lavoro in solitario. In compenso, non è sempre semplice spiegare agli altri ciò che si vuole, inoltre gli aspetti di cui devo occuparmi sono molto più numerosi.

GMC: La tua precedente attività sui fumetti ti è stata utile nel mondo dei computer?
BS: Sì, la mia esperienza sui fumetti si è rivelata molto utile e non solo sotto l'aspetto teorico della sceneggiatura, ma anche per l'aspetto pratico. Io uso molte tavole, visto che un disegno è in grado di spiegare, di mostrare molto meglio ciò che voglio. Quindi sia in *Amerzone* sia in *Siberia*, il nuovo gioco di cui mi sto occupando, oltre a curare la sceneggiatura, della trama e dell'ambientazione, ho anche realizzato molte tavole.

GMC: Parlando del tuo nuovo progetto, che cosa hai ora in più rispetto ad Amerzone? Che cosa hai potuto fare in più in Siberia che non hai potuto fare in Amerzone quindi?
BS: Suona strano ma, pur essendo tutto diverso, è praticamente lo stesso! Infatti la tecnologia è cambiata, così come la squadra, che è più grande e composta da persone diverse, ma comunque il tipo di lavoro è rimasto essenzialmente invariato. È anche interessante notare che non c'è stato praticamente bisogno di un periodo di prova o di adattamento, visto che tutto ha funzionato molto bene sin dall'inizio.

GMC: Di che cosa al momento senti più la necessità in Siberia? Che cosa manca secondo te quindi al mondo dei computer?
BS: Denaro, tempo e "poligoni". Il bello è che all'inizio di ogni progetto sembra esserci sempre molto tempo ma poi diventa anche quello un problema. Per quanto riguarda la grafica, diciamo che sarò pienamente soddisfatto quando avrò un gioco come *Amerzone* con la grafica di *Quake III*, se vogliamo fare un esempio. Insomma sono tuttora alla ricerca del connubio ideale tra la massima giocabilità e la grafica migliore possibile. Quando avrò realizzato questa accoppiata potrò passare ad altro.

GMC: Cosa vorresti fare allora? Che cosa vedi nel futuro, dopo i fumetti e i videogiochi?
BS: È una domanda interessante, anche se ovviamente non posso conoscere il futuro e non so cosa ci sarà. In realtà non saprei cosa risponderti, anche perché forse sarò troppo vecchio per poter apprezzare e comprendere il prossimo balzo tecnologico. Chi può dirlo, forse i videogiochi incontreranno lo stesso destino di forme d'espressione oggi poco godute, come la poesia. Chi oggi legge poesie? Qualche ragazzo romantico o qualche anziano nostalgico, ma non è più una forma di comunicazione di massa, per così dire, e forse nel

futuro anche i videogiochi passeranno nel dimenticatoio.

GMC: Giochi a qualche cosa?
BS: No sinceramente no, perché purtroppo non ho il tempo necessario per completare un gioco, non posso passare 20 o 40 ore su un gioco. Ma i miei figli giocano, certamente, sono anzi loro il mio contatto con il grande pubblico.

GMC: Mi sembra di capire che dopotutto la lunghezza di un gioco per te possa essere quasi un problema. Considerando anche la tua esperienza nei fumetti, molto più veloci, pensi che i videogiochi siano troppo lunghi?
BS: Diciamo che c'è un problema riguardo alla lunghezza di un qualsiasi titolo anche perché alla fine molti giocatori si limitano ai primi livelli di un gioco. Anche gli stessi giornalisti specializzati per emettere il loro verdetto, spesso giocano solo il primo scenario, o mondo o livello che dir si voglia, e certo questo è un problema perché il lavoro degli sviluppatori, si estende su molti più livelli. Come paradosso, si potrebbero quasi fare giochi con un solo gigantesco livello! Alcuni per esempio hanno criticato *Amerzone* dicendo che era troppo breve, ma alla fine non sono poi molti quelli che l'hanno finito. Quindi non è un problema il fatto che un gioco sia molto lungo quanto piuttosto che siano tutti lunghi allo stesso modo, anche se quasi tutti gli editori hanno chi si occupa di valutare la longevità di un gioco.

GMC: L'idea in realtà sta incominciando a farsi strada. Magari realizzare un specie di prima puntata di un videogioco, a un certo prezzo, e poi se il mercato premia il titolo con delle buone vendite realizzare il seguito.
BS: Penso che sarebbe una buona idea, anche perché in questo modo si potrebbero realizzare giochi sempre in linea con le ultime novità tecnologiche.

LO STILE DI BENOIT SOKAL

Chissà se è un caso, ma sembrerebbe che i paperi o insomma i volatili siano stati omaggiati da Benoit Sokal non soltanto con la carta stampata, ma anche nel suo videogioco di debutto. Infatti una delle ricerche da compiere in *Amerzone*, riguardava proprio un uovo...comunque il primo gioco di questo grande fumettista belga è diventato famoso per il suo stile grafico molto curato e dettagliato. Non ci resta che aspettare *Siberia* per poter nuovamente ammirare l'inconfondibile stile di Sokal.

GMC: E riguardo al tuo gioco attuale, Siberia, a che punto siete?
BS: Ormai è finito, all'inizio di dicembre vado a Montreal per l'inizio della fase di produzione.

GMC: Come definiresti Siberia, in poche parole?
BS: In poche parole è un viaggio nella vecchia Europa Orientale. Devo confessare che è un mondo che mi affascina, con i vecchi complessi industriali, costruiti ai tempi del comunismo, i viali giganteschi o le statue colossali. Insomma, il cosiddetto realismo sovietico nell'architettura mi ha sempre impressionato molto. Poi dopo aver visto molti documentari proprio sulla Siberia, e anche in generale su tutto l'Est, sono rimasto colpito dallo stato attuale di quei paesi, dai disastri ecologici e dal degrado, con queste vecchie fabbriche ormai cadenti e arrugginite e le statue abbattute.

GMC: Noto che in entrambi i tuoi giochi il passato, remoto o meno, è un parte importante. Sei d'accordo?
BS: Sì, in parte è vero. Anche se la cosa comunque più stimolante per me è la possibilità di creare la corretta atmosfera da sogno nel mondo del gioco. È anche per questo che curo così tanto i particolari, fino ai minimi dettagli, per poter dare al giocatore l'impressione di trovarsi di fronte una fotografia dove possa tuffarsi e perdersi. In *Siberia*, per esempio, ci sarà un treno molto particolare, dove si svolgeranno parte delle avventure.

GMC: È per questo che non ti bastano mai i poligoni?
BS: Sì è vero, è per questo che vorrei avere sempre più possibilità grafiche. Certo l'arrivo della grafica 3D ha migliorato le cose, però da questo punto di vista riconosco di essere molto esigente.

GMC: Almeno in Italia, il tuo personaggio più famoso è l'ispettore Canardo. Hai mai pensato, oppure progetti di portarlo sul computer con un videogioco?
BS: No, perché sento la necessità di cambiare. Non sono particolarmente affezionato ai miei passati successi o lavori, come Canardo o altri. Non che non continui a lavorare sui fumetti, ma sono due cose diverse e in effetti al momento per i fumetti i miei ritmi di lavoro sono molto blandi.

GMC: Riguardo al mercato delle console invece, hai qualche progetto? Hai cioè qualche idea sull'eventuale console che potrebbe ricevere i tuoi gochi?
BS: No, perché per quello che ne so è un mercato piuttosto diverso e i miei giochi si sposano meglio al PC. Quindi, non ci sono progetti per trasferire *Siberia* sulle nuove console oppure *Amerzone* sulle vecchie.

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente .

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale.

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due Il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità. quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre. se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi..

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Crimson Skies* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D sarà Ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un dirigibile e l'altro

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora saremo dei veri terrori dei cieli!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Tutto ciò che è dotato di ali, carrello retrattile e un manuale poderoso che spiega come solcare i cieli
Gioco preferito: *MS Combat Flight Sim 2*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi che gli consentano di estrinsecare tutte le sue qualità peraltro evidenti a chiunque lo frequenti
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Tutti quei giochi che potrebbero esserci ma che, per un motivo o per un altro, non ci sono Tipo i napoleonici
Gioco preferito: *ST Voyager Elite Force*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Giochi dove c é da sparare tanto con un sacco di nemici da abbattere e con un sacco di armi da usare
Gioco preferito: *Deus Ex*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di ogni genere, meglio se basate su una trama degna di un romanzo che tratta temi allucinanti
Gioco preferito: *Fuga da Monkey Island*

YURI ABIETTI
Specializzato in: "Guerre Stellari", "Star Trek" e generalmente qualsiasi gioco dove riesca a impersonare un eroe!
Gioco preferito: *Star Trek Armada*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Titoli dove possa applicare le sue innate qualità di "Mister" gestendo 11 calciatori strapagati e capricciosi
Gioco preferito: *FIFA 2001*

I VECCHI AMICI NON TRADISCONO MAI...

Ritorniamo per la quarta volta sull'isola delle Scimmie!

Spesso e volentieri, vediamo gli scaffali dei negozi di videogiochi pieni di titoli che sono dei "seguiti", ovvero delle riedizioni o rivisitazioni di idee che hanno avuto successo in passato.

Normalmente si tratta di ottimi giochi, il cui tallone di Achille è però la scarsa originalità, dato che stiamo appunto parlando di "riproposte" o di nuovi capitoli di una saga. A volte abbiamo però la piacevole sorpresa di incontrare dei "seguiti" davvero eccezionali: è il caso di *Fuga da Monkey Island*, la quarta avventura che ha come protagonista il divertentissimo pirata Guybrush Treepwood. Senza anticipare nulla, possiamo subito rivelare che non si tratta affatto di una semplice "riedizione", ma di una piacevolissima avventura che metterà a dura prova la nostra materia grigia, facendoci nel contempo sbellicare letteralmente dalle risate. Certo, qualche nostalgico dei "vecchi tempi" avrà da ridire sul sistema di gioco tridimensionale preso da *Grim Fandango*, ma si tratta in ogni caso di un'avventura da giocare e che consigliamo a tutti.

Dopo una gestazione particolarmente travagliata, è arrivato sotto etichetta Microsoft *Crimson Skies*: non si tratta affatto di un simulatore, ma di un "gioco" di volo in cui non dovremo preoccuparci di dettagli come l'aerodinamicità e gli stalli, ma solo di divertirci alla grande con aerei e dirigibili in stile futurista rimasti nelle penne dei progettisti degli anni '20!

Infine, come non citare l'arrivo di *Metal Gear Solid* per il nostro amato computer: quello che è stato additato come il miglior titolo per la console di casa Sony, ora è disponibile anche per PC, e come si vede dalla nostra prova a pagina 104, è valsa la pena aspettare questo piccolo gioiello!

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Di recente si sta trasformando in un vero tuttologo del mondo videoludico, giocando a tutto ciò che trova in giro.
Gioco preferito: *Correttore Ortografico 99*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito: *Affonda la Flotta 2*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: I giochi di moto, dove si usa una chitarra elettrica per fare rigore. Li adora! Anche in lingua originale
Gioco preferito: *Super Bike 2001*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Di solito nei giochi di F1, ma ultimamente nei simulatori di festeggiamenti per la vittoria di Schumacher!
Gioco preferito: *GP3*

NEMESIS
Specializzata in: Nemesis è ormai "Super Partes" ed è specializzata in tutti i giochi. Una vera enciclopedia multimediale umana!
Gioco preferito: *Rispondere ai lettori*

ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Giochi dove può fare il generale e comandare delle truppe che gli obbediscano veramente, anche se virtualmente
Gioco preferito: *Il Grande Fratello*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo. Meglio se giapponesi!
Gioco preferito: *Metal Gear Solid*

GENERE: AVVENTURA

FUGA DA MONKEY ISLAND

Il quarto episodio di quella che definire trilogia è ormai diventato riduttivo...

Secondo l'autore inglese Laurence Sterne (padre della letteratura demenziale): "ogni volta che un uomo sorride – ma ancora di più, quando ride di gusto - aggiunge qualcosa a questo Frammento di Vita". Detto in altre parole, un giorno trascorso senza neanche l'abbozzo di un sorriso è un giorno sprecato. Nel ristretto ambito della giornata tipo del videogiocatore modello si possono contare molte emozioni diverse, ma raramente l'attività videoludica offre lo spunto per una sana risata. È a partire da queste considerazioni che deve venire inteso l'ultimo sforzo della Lucas Arts.

Il vero motivo di esistere di un gioco come *Fuga da Monkey Island* è proprio quello di fornire più di un pretesto per "aggiungere qualcosa a questo Frammento di Vita".

Per riuscire a portare a termine un compito così impegnativo non servono miliardi di poligoni al secondo ed effetti grafici pirotecnici, occorrono idee originali, personaggi ben caratterizzati e una sceneggiatura senza sbavature: a questo proposto possiamo tranquillamente affermare che Lucas Arts rappresenta per le avventure digitali quello che Disney è

Scene di vita famigliare come questa rappresentano alcuni degli interludi più divertenti del gioco. Guybrush è un mito!

DA "BI" A "TRI"

Il passaggio alla tridimensionalità si è rivelato molto più efficace (e funzionale) nel caso della serie di *Gabriel Knight*. In *Fuga da Monkey Island* la tersa dimensione si rivela unicamente una scelta estetica e, a ben guardare, il livello di dettaglio che può offrire un'immagine bidimensionale viene perso in questo passaggio. Inoltre, la possibilità di muoversi liberamente nello scenario grazie alle frecce direzionali dopo un po' di tempo fa rimpiangere il vecchio sistema punta e clicca, molto più immediato nel caso in cui si debba passare velocemente da una schermata all'altra oppure si debba cercare un oggetto nascosto.

Qualcosa di molto curioso sta per accadere.

per i cartoni animati. Guybrush Treepwood, il governatore Elaine, il fantasma Le Chuk e tutti gli altri personaggi minori sono il miglior cast mai apparso in un videogioco. L'arcipelago di Monkey Island è uno dei più solidi mondi virtuali partoriti su computer.

L'immaginario piratesco non ha mai suscitato così tanto interesse come in questa saga. È per tutti questi motivi che Lucas Arts non ha

"L'unica regola consiste nel tentare la strada più improbabile"

osato cambiare di una virgola la sua formula di maggior successo dopo "Guerre Stellari" e "Indiana Jones" (le serie cinematografiche, ovviamente).

Anche questa volta il piatto forte è rappresentato dalla demenzialità delle situazioni e dei rompicapi. Per entrare a far parte di questo mondo bizzarro il giocatore deve abbandonarsi alla logica strampalata che ne costituisce le fondamenta; cercare di venire a capo degli enigmi dell'Isola della Scimmia con il buon senso si rivela solo un'impresa frustrante: l'unica regola consiste nel tentare la strada più improbabile e aspettarsi l'inaspettato. Tutti i giocatori che hanno avuto modo di sperimentare almeno uno dei precedenti capitoli sanno di cosa stiamo parlando, per tutti loro vale un'unica considerazione: *Monkey Island* è di nuovo fra noi, come prima, più di prima, meglio di prima.

Per chi si fosse perso le precedenti puntate possiamo invece cominciare con un breve riassunto: la trama prevede l'archetipo confronto tra il bene e il male, il primo incarnato nei panni dell'imbranato Guybrush Treepwood e il secondo rappresentato dal fantasma del terribile pirata Le Chuck.

Durante i ripetuti scontri, Guybrush è riuscito persino a coronare il proprio sogno d'amore, la sua spavalda ingenuità gli ha permesso di fare breccia nel cuore della focosa Elaine, Governatrice dell'arcipelago. *Fuga da Monkey Island* si apre con la movimentata luna di miele dei due sposi novelli, impegnati a ricacciare l'arrembaggio di una nave pirata. Sgominata la minaccia, Guybrush ed Elaine si apprestano al rientro trionfale su Melee Island. Ma al posto di una folla acclamante, ad attenderli al porto c'è solo una scimmietta e, come se non bastasse, qualcuno sta cercando di demolire la loro residenza. La prolungata assenza di Elaine dall'isola ha fatto credere in una sua prematura dipartita dal mondo dei vivi, portando alla ribalta l'enigmatico Charles L. Charles, candidato unico nella corsa per l'elezione del nuovo governatore.

Ai nostri eroi spetta ora il compito di smascherare i loschi piani dell'impostore e ristabilire l'ordine nell'Arcipelago. Intrighi, viaggi, duelli all'ultimo insulto; *Fuga da Monkey Island* è tutto questo insieme e molto più - e ci mancherebbe, viste le oltre 30 ore di gioco. A detta di chi ha curato la traduzione italiana, si tratta della sceneggiatura più lunga mai vista in un'avventura grafica: circa 10 mila righe di dialoghi e descrizioni!

Superata la fase iniziale, che serve a prendere confidenza con il sistema di controllo (ripreso pari pari da *Grim Fandango*) e che già offre uno spaccato dello humor che contrad-

SENTI CHI PARLA

Un elemento distintivo della serie di *Monkey Island* è dato dalla qualità del doppiaggio, affidato a voci sempre ben caratterizzate, varie e ricche di sfumature. Quello che la splendida localizzazione italiana perde nell'adattamento di alcuni giochi di parole americani (in molte occasioni impossibili da tradurre) lo riguadagna nell'impareggiabile varietà degli accenti dialettali dei personaggi che abitano l'arcipelago, tutti buffissimi e in grado di far distendere il volto in un sorriso.

RITORNO A CASA

Proprio come i predecessori, *Fuga da Monkey Island* si apre con un semplice enigma da risolvere prima di poter cominciare l'esplorazione. La progressione dell'avventura ha il medesimo incedere che ha fatto il successo della serie: i primi enigmi sono sempre ben delineati e chiari nello scopo. Man mano che si procede, un numero sempre maggiore di strade si apre di fronte al giocatore, tuttavia solo una porta nella giusta direzione.
Fortunatamente non capita (quasi) mai di imbattersi in situazioni di impasse, senza sapere assolutamente da che parte prendere.
Riuscire a dosare la difficoltà senza mai creare troppa frustrazione è il pregio maggiore della serie di *Monkey Island* - a patto, però, di riuscire ad adottare la stessa contorta modalità di pensiero e azione di chi ha creato il gioco.

Gli avvocati di famiglia sono disposti a risolvere ogni situazione, basta che riescano a guadagnarci qualcosa.

FA SEMPRE RIDERE

Uno degli elementi principali su cui si fonda la comicità è la reiterazione di personaggi, formule, modi di dire, situazioni. Prendiamo Tafazzi, il personaggio creato dal trio comico più famoso d'Italia: basta un suo ingresso in scena per scatenare le risate. Gran parte dell'umorismo di *Fuga da Monkey Island* proviene proprio dalla presenza di situazioni, luoghi e personaggi già visti in precedenza. Chi si è perso uno dei primi tre episodi sicuramente si troverà spiazzato da alcuni scambi di battute tra Guybrush e gli altri isolani.

FACCE CHE NON SI DIMENTICANO

Alcuni volti noti faranno la loro comparsa anche in questa nuova avventura.

Fuga da Monkey Island ci lascerà spesso senza parole!

PIRATI!

In tema di pirati e avventure sui mari, è impossibile non citare il film del 1986 diretto da Roman Polanski e con protagonista uno strepitoso Walter Matthau. Certo, *Pirati!* Non è un film per le masse, ma offre comunque alcuni momenti davvero esilaranti. Sarebbe davvero una bella idea se George Lucas si prendesse la briga di dirigere un film sulle disavventure di Guybrush Treepwood e compagnia. Noi abbiamo lanciato il sasso, adesso tocca ai lettori di GMC sottoscrivere la petizione...

distingue il gioco, dovremo rimboccarci le maniche e cominciare l'esplorazione vera e propria delle locazioni. Sebbene i primi enigmi siano chiari nello scopo - trovare un modo per fermare la catapulta, formare un equipaggio per raggiungere Lucre Island e affrontare le conseguenze di uno scambio di persona - ben presto ci si ritrova a dover seguire più di un sentiero per volta per riuscire a sbrogliare la matassa. La struttura dell'avventura si presenta come un'esplosione a catena: la risoluzione di un enigma (parte di un obiettivo più complesso) presuppone l'innesco di un'altra situazione problematica, e così via. Come al solito si potranno raccogliere oggetti e combinarli tra loro. Una delle caratteristiche di *Monkey Island* è data dall'assenza di rompicapi lineari: non capita mai di dover cercare una chiave per aprire una determinata porta.

Solitamente per ottenere qualcosa bisogna fare qualcos'altro, che magari ha pure poca attinenza con la situazione in corso. Giusto per fare un esempio - e per semplificare la vita a chi comincia l'avventura - per fermare il pirata con la catapulta bisogna riuscire a distrarlo per manomettere la calibrazione. Per fare questo bisogna recarsi allo Scumm bar, parlare con i tiratori di freccette fino a quando non mireranno nel posto giusto, facendo prendere un colpo ad uno degli astanti che, a quel punto, non farà più obiezioni se tenteremo di sottrargli una porzione di biscotti.

Biscotti che dovremo offrire al pirata per farlo allontanare quanto basta per permetterci di ricalibrare la catapulta. Intuitivo? Per niente, ma proprio questo è il bello di *Fuga da Monkey Island*.

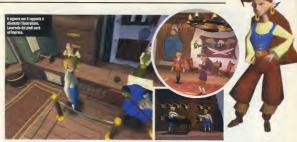
Chi si attendeva una sfida degna dei precedenti episodi non rimarrà affatto deluso. In questo nuovo capitolo non mancano poi i confronti verbali. I duelli ad insulto fungono da ipotetici spartiacque tra una sezione e l'altra e si basano sullo stesso principio che ha reso famoso il primo *Monkey Island*, ovvero riuscire a sorprendere l'avversario con un insulto a cui non può rispondere. Solo confrontandosi in duello è possibile apprendere nuove forme di risposta con cui controbattere alle profferte nemiche - questo significa che al primo confronto sarà molto difficile battere l'avversario.

A ben guardare, fatta eccezione per l'interfaccia grafica, nulla è cambiato nella sostanza

Non c'è porta che possa sbarrare la strada del nostro impavido eroe. Beh, forse una c'è... Una sola, però.

L'INSULTO DEFINITIVO

Come vuole la tradizione, i duelli di Monkey Island non si fondano sull'abilità fisica ma sulla capacità di rispondere agli insulti dell'avversario lasciandolo senza parole. *Fuga da Monkey Island* presenta una varietà di situazioni mai vista prima.

Il signore con il cappotto è chiamato l'Australiano. Levarselo dai piedi sarà un'impresa.

del gioco, solo che tutto è stato portato ad un livello maggiore di esasperazione.

Sicuramente di tratta di un titolo più lungo e difficile dei predecessori. A questo contribuisce non poco la mancanza di scelta tra diversi livelli di difficoltà per gli enigmi, come invece era accaduto in passato. Anche luoghi e personaggi sono stati ripresi dalle avventure passate e ricostruiti in modelli 3D. Parliamoci chiaro: l'aggiunta di una dimensione in più si rivela fondamentalmente una scelta dettata per assecondare i gusti del pubblico (e per facilitare il lavoro degli animatori), ma non offre nulla di innovativo all'impianto di gioco. Infatti non si ha a che fare con un vero ambiente tridimensionale ma con schermate comunque statiche composte da modelli poligonali piuttosto che da immagini dipinte a mano e poi digitalizzate. Rispetto a *Grim Fandango*, la prima avventura Lucas Arts interamente in 3D, in *Fuga da Monkey Island* si nota molto di più questa mancanza di dinamicità, proprio perché gli autori del gioco hanno voluto preservare a tutti i costi le stesse ambientazioni, le stesse inquadrature e, di conseguenza, lo stesso tipo di situazioni dei precedenti episodi.

Questa non vuol essere assolutamente una critica ma, semplicemente, una constatazione per tranquillizzare tutti i vecchi fan della serie, che già dopo pochi istanti di gioco si ritroveranno in un ambiente familiare, come se al posto degli anni fossero passate solo alcune settimane. Resta il fatto che un sistema di telecamere mobili avrebbe sinceramente reso più cinematografica l'esperienza, senza per questo togliere profondità al gioco.

Lo stretto legame con gli episodi che lo hanno preceduto è sicuramente uno dei vantaggi di *Fuga da Monkey Island*, ma anche uno dei suoi limiti più evidenti. Purtroppo è difficile valutare questo nuovo capitolo a prescindere dagli altri e, d'altra parte, è altrettanto vero che, chi ha appena varcato la soglia della maggiore età, ha probabilmente visto solo il terzo episodio e solo sentito parlare degli altri due. Il problema nel giudicare un titolo come *Fuga da Monkey Island* risiede nel fatto che, da un punto di vista puramente tecnologico si tratta di un gioco poco competitivo rispetto a quello che è in grado di offrire oggi il mercato.

Detto questo, se ancora non si fosse capito, il grande pregio dell'ultima avventura Lucas Arts è quello di riuscire a strappare un sorriso anche dal volto del videogiocatore più imperturbabile. Tutto ciò, lo ricordiamo di nuovo, non è cosa da poco. Chi è un fan della serie deve correre a comprare *Fuga da Monkey Island* senza alcuna remora. Chi non ha mai provato interesse per la serie deve correre a comprare *Fuga da Monkey Island* perché è giunto il tempo di redimere le proprie colpe. Tutti gli altri devono correre a comprare *Fuga da Monkey Island* semplicemente per il fatto che ogni tanto è bene farsi una ghignata davanti al monitor. Altro che *Fuga da Monkey Island*, questa sarà una rimpatriata trionfale!

SCIMMIE E PIRATI

Per chi si trova ad avere a che fare per la prima volta con questa bizzarra serie di avventure, è forse bene ricordare che Monkey Island (letteralmente, "l'isola della Scimmia") è così chiamata perché popolata unicamente da scimmie, custodi di un segreto così segreto che in molti non sanno nemmeno che esiste. La leggenda parla inoltre di una scimmia a tre teste, tant'è che uno degli scherzi più frequenti fra gli isolani è quello di confondere gli interlocutori con l'esclamazione: "Guarda! Una scimmia a tre teste! È dietro di te!".

GMC IN BREVE

Monkey Island è
- Divertentissimo
- Più lungo dei precedenti
- impegnativo

Monkey Island non è:
- Frenetico
- Spettacolare dal punto di vista grafico
- Una novità

■ Casa Lucas Arts ■ Sviluppatore interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P200, 32MB RAM ■ Sistema Consigliato P266, 64MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, OpenGL ■ Multigiocatore No ■ Internet www.lucasarts.com

IN ALTERNATIVA...

Gabriel Knight 3, Gen 00, 8 — L'ultima straordinaria avventura dell'affascinante indagatore dell'occulto

Grim Fandango, Ott 98, 9 — Un allucinato viaggio nell'universo voodoo prodotto dai maestri della Lucas Arts

Il seguito che tutti stavamo aspettando: più lungo, più impegnativo e sempre spassosissimo. Stare davanti al monitor non è mai stato così divertente.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

CRIMSON SKIES

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dentro ogni pilota da scrivania si nasconde un pirata, e il cielo dei videogiochi è pieno di tesori inviolati.

Dovremo far saltare per aria un gigantesco dirigibile in pochi secondi prima di rapire una donzella da un treno in corsa!

NELLA miscela di elementi che danno vita al nuovo titolo di Microsoft ritroviamo generi di intrattenimento apparentemente distanti tra loro. L'atmosfera che respireremo fin dal primo istante di gioco è quella di un film Hollywoodiano vecchio stampo. Per la precisione una pellicola di pirati, con l'immancabile corsaro gentiluomo e la sua banda di fedeli e chiassosissimi filibustieri.

Per sapere come una storia di cappa e spada si possa sposare con aeroplani e mitragliere fumanti, non ci resta che liberare la fantasia e immaginare l'America degli anni '30. La storia sta prendendo una piega differente da quella che noi conosciamo. Innanzi tutto gli Stati Uniti non sono più tali. Le epidemie, gli interessi politici e il potere delle grandi industrie hanno spezzato la terra delle opportunità in un'accozzaglia di stati indipendenti e poco pacifici. Per superare le restrizioni doganali, i commerci hanno imparato a sfruttare le vie aeree, seguiti immancabilmente dalle attività malavitose. In questo quadro burrascoso, l'intraprendente ex miliardario Nathan Zachary ha deciso di dare una svolta alla sua vita. Forte del suo passato di asso della Prima Guerra Mondiale e spinto da un'inestinguibile sete di libertà, Nathan abbandona la bella vita e si dedica anima e corpo alla causa della pirateria.

Ecco una storia da vivere in prima persona e un eroe di cui vestire i panni, sostituiamo cieli sterminati al mar dei Caraibi e giganteschi dirigibili Zeppelin ai galeoni spagnoli e il gioco è appena cominciato. La nostra base volante si chiama Pandora ed è un'aeronave armata di tutto punto, in grado di trasportare una cospicua quantità di aerei da caccia. In ogni missione utilizzeremo proprio questa versatile forza d'attacco per compiere imprese di ogni genere.

Dimentichiamo la verosimiglianza storica: dalla linea dei velivoli a nostra disposizione, agli armamenti, alle gesta che saremo chiamati a compiere, tutto profuma di leggenda. Non servirà chiederci quanto effettivamente uno di quei trabiccoli volanti sia in grado di restare in aria senza violare le leggi della fisica; dalla prima schermata sapremo che il nostro Devastator è capace di seminare piombo rovente su qualsiasi malintenzionato, che una coppia di mitragliatrici da .70 caricate con proiettili incendiari sono il sogno proibito di ogni

NEL CD

All'interno del nostro CD troveremo la patch 1.01 di *Crimson Skies*, che impedisce di vedere cancellati tutti i nostri progressi nella campagna di volo una volta lanciata una sessione di gioco multiplayer.

LA RACCOLTA DEI CIMELI

In seguito a ogni missione troveremo raccolti nel nostro diario personale una serie di oggetti preziosi, a perenne monito delle nostre bravate. Dobloni d'oro di un antico tesoro spagnolo, medaglie al valore, ritagli di giornale, immagini rubate delle nostre acrobazie, ma soprattutto foto osé delle nostre (tante) fiamme. Ricordi a cui potremo accedere in ogni momento, grazie alla possibilità di salvare le immagini direttamente sulla nostra scrivania di Windows. Quando si dice "questo è un gioco che buca lo schermo"...

Dimentichiamo la prudenza se vogliamo concludere con successo le missioni della campagna.

IN CABINA CON CRIMSON SKIES

All'interno dell'abitacolo di ogni caccia potremo trovare una serie di strumenti comuni. Impariamo a orientarci tra indicatori e spie luminose:
ALTIMETRO: Su questo strumento potremo leggere la quota a cui stiamo combattendo, la spia rossa si accenderà quando ci troveremo attorno ai 30 metri.
DISPLAY ARMAMENTO: Per controllare quale tipo di mitragliatrice stiamo utilizzando controlliamo questo indicatore. Ci segnalerà il calibro, il genere, e la quantita di proiettili rimanenti nei caricatori.
INDICATORE DEL DANNO: A seconda del colore di ogni sezione del caccia, capiremo quanti danni avremo subito. Il verde indica una parte intatta, l'arancione una zona che ha perso quasi tutta la corazzatura, il rosso un danno che ha polverizzato buona parte del telaio dell'aereo.
L'ORIZZONTE ARTIFICIALE: Ci consente di capire in che posizione ci troviamo rispetto alla superficie terrestre.
BUSSOLA: Indica la direzione seguita dal nostro velivolo.
DISPLAY DEI MISSILI: Come per le mitragliatrici, questo strumento ci indicherà il tipo di missili in uso e il loro numero.
INDICATORE NITRO BOOST: Alcuni modelli di velivolo sono dotati di iniettori di nitroglicerina nella miscela. Questo si tradurrà in una accelerazione repentina di una decina di secondi.
TACHIMETRO: In combattimento la velocità è vita e lo strumento in questione esprime questa caratteristica in miglia orarie. La spia rossa si accenderà quando saremo troppo lenti per "galleggiare" nell'aria

pilota, e che i siluri sono l'arma più devastante contro i dannati leviatani dei cieli. È questo il vero punto di forza di *Crimson Skies*, non serve assolutamente a nulla capire qualcosa di simulatori di volo per divertirsi.

Per avere un assaggio di cosa significa combattere nei cieli di *Crimson Skies* basta scegliere l'ambiente delle azioni istantanee, all'interno del quale avremo a disposizione ben 19 azioni, personalizzabili nei dettagli. Da una struttura di base molto semplice, infatti, è possibile elaborare la nostra missione preferita, modificando il numero degli aeroplani coinvolti nello scontro, il loro tipo, il genere di impegno e lo scenario in cui il combattimento avrà luogo. Una volta deciso, per esempio, se sfidare la notte newyorkese a caccia di un asso nemico o di un micidiale dirigibile, potremo scegliere che tipo di armamento caricare sul nostro caccia. Le combinazioni sono davvero molte e in grado di soddisfare anche i palati più esigenti. Ognuno degli 11 tipi di aeroplani ci mette a disposizione svariate configurazioni. Potremo scegliere, quindi, di armare le nostre mitragliatrici pesanti con i letali proiettili esplosivi, lasciando il compito di sfiancare l'avversario ai calibri più leggeri dotati di una maggiore cadenza di tiro, oppure, cercare un giusto equilibrio tra le capacità offensive e difensive del nostro caccia imbarcando razzi antiaerei e fumogeni.

A nostra disposizione c'è un arsenale realmente variopinto, con cui realizzare il sogno proibito di ogni pilota: creare un caccia su misura. Anche in questo caso l'impresa è alla portata di tutti: basterà scegliere un modello base di fusoliera, per poi inserirvi la combinazione che

Combattimenti tra i templi egizi e la Tour Eiffel? Questo è il magico mondo di Hollywood.

riterremo vincente tra motori, corazzatura, mitragliatrici, attacchi per i razzi. L'unico limite che non potremo superare è quello del peso massimo, imposto dalla casa produttrice. Il vero spettacolo, però, ha inizio una volta armato l'aeroplano. Manca solo il ciak del regista per sentirsi parte di uno show acrobatico, con la piccola differenza che

"Saremo protagonisti di un mortale show acrobatico"

le mitragliere sono caricate con proiettili veri. Nell'abitacolo, gli strumenti si fondono mirabilmente con le finiture in legno, ma l'occhio viene catturato dal panorama circostante.

Cromature luccicanti, esplosioni spettacolari, scie di proiettili traccianti, aeronavi titaniche che appaiono sfondando il tetto delle nuvole e sputando fuoco come mostri mitologici, in *Crimson Skies* non manca davvero nulla. Abbiamo uno zelante nemico in coda e vogliamo scrollarcelo di dosso? Non dobbiamo fare altro che lanciarci in una picchiata improvvisa verso un crepaccio, o un canalone, o l'arco più

CIELI DI CARTA

Crimson Skies **non è solo un titolo per computer. Gli amanti dei giochi in scatola, infatti, potranno trovare pane per i loro denti sfidandosi sulle mappe esagonali dell'omonimo gioco da tavolo edito dalla FASA. Oltre al set di regole base, lo spericolato universo parallelo presentato nel gioco offre campagne, espansioni e nuovi mezzi sparpagliati in un totale di quattro supplementi cartacei intitolati: Behind the Crimson Veil, Crimson Skies Aircraft Manual, Blake Aviation Security, senza contare i manuali specifici per le aviazioni di parecchi stati indipendenti. Non mancano, inoltre, le miniature dei caccia da pitturare, per dare un po' di colore alle battaglie da tavolo, e persino le raccolte di storie brevi, incentrate sulle imprese più eroiche compiute dagli assi in questa età turbolenta e fantasiosa. Se volessimo provare l'emozione di uno scontro a colpi di matita e gomma, non dobbiamo far altro che rivolgerci a un negozio specializzato in board game di importazione, o affidarci a Internet e al potere evocativo della carta di credito.**

QUANDO IL CACCIA FA LA DIFFERENZA

Una delle opportunità più gustose di *Crimson Skies* consiste nel poter disegnare il caccia dei propri sogni, con cui combattere sia nelle missioni istantanee che in modalità multiplayer. In quest'ultima opzione di gioco, soprattutto negli scontri in singolar tenzone, scopriremo che spesso le caratteristiche di manovrabilità del caccia avranno la meglio sulle nostre doti di pilota. Il consiglio che possiamo dare a tutti gli assi in erba è quello di prediligere strutture con un buon punteggio in agilità e velocità, come per esempio l'aggressivo William & Colt Peacemaker, e di modificarne in seguito le caratteristiche scegliendo un motore Nitro (cioè potenziato con degli iniettori che allungano la miscela con nitroglicerina in modo da aumentare la velocità massima per brevi tratti). Un'altra caratteristica del nostro velivolo a cui dedicare attenzione è la corazzatura, considerando il fatto che qualche centimetro di acciaio in più sulla coda non guasta mai. Per quanto riguarda le mitragliatrici, non dimentichiamo che anche un calibro medio può rivelarsi sufficiente in battaglia, soprattutto con i proiettili esplosivi, ma non sottovalutiamo l'importanza degli alloggiamenti per i razzi, l'unica risorsa per ridurre velocemente un avversario molto corazzato a una nuvola di rottami.

NESSUNO E' PERFETTO

I giocatori meno anglofoni avrenno qualche difficoltà nel seguire i dialoghi di *Crimson Skies*, visto che l'unica parte del gioco che vedremo tradotta in italiano sarà il manuale del gioco. Altri piccoli nei di questo titolo possono essere riscontrati nella lentezza d'accesso alle voci dei menù, soprattutto nell'ambiente di personalizzazione degli aerei. Non possiamo fare a meno di notare, poi, l'assenza di un'opzione per variare l'ora del giorno degli scontri o la loro condizione meteorologica, ciò fa sì che uno degli scenari di combattimento più spettacolari, quello di Manhattan, possa essere affrontato solo di notte.

stretto di un ponte gigantesco, spostarci a lama di coltello all'ultimo momento e superare l'ostacolo, nella speranza che il nostro avversario non sia abile quanto noi e si schianti in un gigantesco fuoco d'artificio. Se questa audace manovra sia il frutto di ore di addestramento con l'ultima versione di *Flight Simulator* o la semplice ispirazione tratta dall'ultimo "Missione Impossibile" conta poco, l'importante è l'emozione che ci viene offerta, una sensazione a cui fanno da contorno dialoghi incessanti tra i piloti (tutti purtroppo solo in lingua inglese) e una colonna sonora eroica.

Se dovessimo paragonare *Crimson Skies* a qualcosa di già visto, ci verrebbero in mente i capolavori spaziali della serie di *X-Wing* e *TIE Fighter* e, a dire il vero, qualche citazione più o meno involontaria alla fortunata serie della LucasArts la possiamo persino ritrovare nel corso della campagna di volo. Questo ambiente di gioco consiste essenzialmente in una serie di missioni legate da misteriose cacce al tesoro, salvataggi impossibili, sfide con imbattibili assi avversari, furti eclatanti. L'atmosfera guascona permea ogni istante del gioco, dal briefing che precede le missioni all'enumerazione delle nostre imprese nel diario personale, pieno di cimeli come dobloni d'oro, medaglie, fotografie delle nostre imprese acrobatiche e delle conquiste in campo femminile. Ognuna delle 24 azioni ci presenterà nuove sfide, permettendoci di accumulare danaro per rinnovare il nostro arsenale aeronautico, fino ad affrontare le ultime battaglie notturne nei cieli della Grande Mela.

Il sogno acrobatico di ogni pilota da scrivania è diventato realtà.

Come ciliegina sulla torta, se non vogliamo aspettare l'evoluzione della trama, o siamo impazienti di mettere alla prova le doti del nostro ultimo caccia contro un avversario in carne e ossa, possiamo sempre sfidare le arene virtuali della Gaming Zone di Microsoft o giocare in rete con qualche amico, lanciandoci in un furioso Capture the Flag, in un Deathmatch all'ultimo proiettile Dum Dum, oppure in una strenue difesa della nostra aeronave base.

In conclusione, non possiamo che consigliare *Crimson Skies* a chiunque, almeno per una partita. Siamo convinti che anche il più accanito sostenitore dei simulatori "seri" si concederà un sorriso soddisfatto dopo aver concluso con successo una missione su Hollywood. Per tutti gli altri non resta che procurarsi i popcorn, mettersi comodi sulla sedia e impugnare il joystick, in attesa che qualcuno gridi: " Si gira!"

GMC IN BREVE

Crimson Skies è
- Un gioco pieno d'azione
- Adatto a chi vuole combattere tra le nuvole senza sudare tre i manuali
- Per chi ama gli anni '30

Crimson Skies non è
- Un vero simulatore di volo
- Storicamente accureto
- Mai noioso

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Zipper Interactive ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.microsoft.com/games

Un gioco di combattimento aereo senza lo scotto dei manuali o dell'accuratezza storica. Tanta azione e divertimento finalmente alla portata di tutti.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8	

IN ALTERNATIVA...

MIG Alley, Ott 99 8 — Ambientato negli anni '50, con velivoli realistici. Storicamente impeccabile.

Starlancer, Giu 00, 8 — Battaglie tra le stelle, ritmo frenetico e scenari spettacolari.

GENERE: STRATEGIA

SACRIFICE

Cinque dei, un profeta, un traditore e un eroe: Riusciremo a sopravvivere alla più tremenda battaglia soprannaturale di tutti i tempi?

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE MAGIE, OVVERO QUANDO PIOVONO RANE DAL CIELO...

In *Sacrifice* c'è solo l'imbarazzo della scelta per quanto riguarda le magie. Ben calibrate in potenza e utilizzo, sono quasi tutte necessarie nel gioco.
Si tratta in sostanza di una decina di magie per ogni fazione, tutte più o meno con le stesse caratteristiche. Per esempio: tutte le fazioni hanno un muro magico, ma mentra il demoniaco Charnel ha un muro di anime che urlano, James ha un muro di cristalli. Persefone, come prevedibile, ha un muro d'erba, mentre Pyros ha un immencabile muro di fuoco. Lo stesso vale per le varie piogge, con la divertente eccezione di Persefone che ci permette di generara la spettacolara, imperdibile pioggia di rane come nel film "Magnolia", con le rane che cadono addosso ai nemici, si attaccano e gli impediscono di muoversi. Sensazionale è l'ultima magia: la catastrofe. Mentre Pyros ha un vulcano, Stratos ha un tornado, e il solo avvicinarsi a esso solleva tutte le unità in cielo e le spazza via, noi compresi se ci teniamo entro il suo raggio d'azione.
Ma tra tutte, la più interessante è senza dubbio l'incantesimo di Persefone che permetta di conquistara le unità avverserie e farle passara temporaneamente dalla propria parte, una vera deliziai

È sempre un bene lasciare mostri a guardia del proprio tempio. Questa magia di protezione dovrebbe tenere il nostro mostriciattolo al sicuro dagli attacchi di Charnel.

C'ERA una volta un mondo dominato da cinque diversi e formidabili dei. Dalla fredda Persefone al pirotecnico Pyros, i cinque dei avevano caratteri così diversi da non andare mai d'accordo.

Si sopportavano con fatica, tra loro ogni tanto scoppiava qualche diatriba e i mortali di quel mondo ci andavano di mezzo, con vulcani che si aprivano sotto i loro piedi e tempeste di ghiaccio che spazzavano via interi villaggi. I mortali sopportavano tutto questo, perché conoscevano bene il carattere degli dei, e con pazienza ogni volta ricostruivano tutto. Ma un giorno una tremenda guerra scoppiò fra i loro soprannaturali creatori.

Questi avevano saputo che uno di loro stava per tradire tutti gli altri, tentando di acquisire un potere immenso e scatenando l'armaggedon sui mortali per impossessarsi di tutte le loro anime. Il dubbio iniziò a solleticare le loro menti, a disturbare i loro pensieri finché, accecati dal sospetto, si dichiararono reciprocamente guerra. Ed è a questo punto che entriamo in gioco noi... Questa la storia che il personaggio principale di *Sacrifice* inizia a raccontare all'inizio del gioco. Ogni singola nostra missione sarà giocata in un flashback, un ricordo del protagonista, ma con una particolarità: saremo noi a variare di volta in volta la storia, decidendo di allearci con questo o quel dio a ogni missione. Se perderemo e decideremo di provare con un altro dio, il nostro personaggio dirà al vecchio: "Ovviamente, non è andata così. Ecco, invece, quello che è realmente successo..." e potremo tentare di nuovo, costruendo la storia a nostro piacimento.

Fin da questa impostazione, *Sacrifice* conferma il genio di Dave Perry nel fare giochi con la g maiuscola. In tutto il gioco, fin nei minimi dettagli, traspira l'esperienza di questo *enfant prodige* del divertimento, a cui risulta praticamente impossibile fare qualcosa che non ci trascini con tutte le scarpe nel suo universo. Più difficile è, ovviamente, convincerci a rimanere. Vediamo insieme se *Sacrifice* riesce in questo intento.

La prima cosa che osserviamo facendo i primi passi è che l'impostazione del gioco è un ibrido tra due generi: magia spara e fuggi alla *Magic Carpet*, e il tattico con armate fantasy alla *Myth*. *Sacrifice* riesce nell'impresa di fonderli con estrema eleganza, integrando le due tipologie al punto da non vederne più i confini e lasciandoci a un'esperienza differente e unica nel suo genere.

Centrato sul tema non esattamente originale di maghi che si confrontano tirando mostri fuori dal cappello, in una sorta di *Magic: The Gatering* tridimensionale, *Sacrifice* si presenta con un appeal grafico senza precedenti, con immagini fluide ad altissima risoluzione e stracolme di effetti speciali da salto sulla sedia. L'audio da solo colpisce per la

L'EDITOR DI MAPPE

La bella notizia è che insieme al gioco troviamo l'editor di mappe più spettacolare che si sia mai visto, per la semplice ragione che usa lo stesso motore grafico del gioco. La cosa che lo rende unico è che è totalmente tridimensionale, anche nell'editing. Il che significa che per aggiungere una collina non dobbiamo premere complicate sequenze di tasti, o aggiungere misteriose icone a una mappa simbolica, ma ci basta cliccare sul terreno e sollevare il mouse. Il terreno si solleva come un lenzuolo insieme al puntatore e quando lo lasciamo, voilà, ecco la collina pronta per essere decorata con fiori, strutture e creature d'ogni sorta sempre a colpi di mouse.

Questa signora morte è stata evocata dal mago di Charnel, e stavolta sembra abbia ucciso in un paio di colpi la nostra bellissima fenice, che giace a terra.

PERCHÉ LE BATTAGLIE DURANO COSÌ POCO

Il limite fondementale del gioco è nel numero di unità messime, limitate a loro volta del numero di enime totali nel livello. Assegnate una quindicina di anime ella difesa, ne rimengono solo un'eltra quindicina, nella migliore delle ipotesi, per l'ermata offensiva. E questo fa in modo che le battaglie finiscano spesso troppo in fretta, perché una trentina di creetura che si confronteno nell'inferno di fuoco che si viene e scatenare, raramente sopravvivono per più di qualche secondo.

capacità di profondere un'atmosfera davvero aliena e suggestiva, con rumori di mostri che si muovono nella nebbia o voci di anime morte che ci chiamano dall'aldilà, accompagnati da una colonna sonora da mozzare il fiato.

Se si riesce a sopravvivere allo spettacolare impatto grafico senza cadere in trance, non si può non apprezzare la cura che alla Shiny hanno messo nel progettare la giocabilità. Nello splendido tutorial ci viene messo a disposizione un gufo parlante, che in poche lezioni ci mette in condizione di compiere le più incredibili azioni o magie, senza dover mettere neanche mano al manuale. Già dalla prima missione, poi, ci viene fatto assaggiare il piatto forte del gioco: la tavolozza di creature, tutte splendidamente animate e colorate, ognuna con una propria personalità, e in grado di attaccare il nemico con le più differenti tattiche al nostro semplice comando.

Per generare creature abbiamo bisogno di due cose: potenza magica (mana) e anime. La potenza magica la assorbiamo dalle sorgenti disposte un po' ovunque nei livelli, mentre le anime dobbiamo rimediarle rubandole ai cadaveri dei mostri nemici, o se siamo alle dipendenze di un dio che non si fa troppi scrupoli, uccidendo i poveri abitanti dei pacifici villaggi e facendo scorta delle loro.

Una sorgente di mana da cui cominciare a impadronirsi del territorio.

"Il gioco ci obbliga a restare sempre al centro dell'azione..."

L'estrazione di un anima da un cadavere nemico viene compiuta da speciali dottori che richiamiamo con un incantesimo, e richiede molto più tempo. Gran parte del gioco consiste nel riuscire a tenere impegnato l'avversario mentre compiamo questi riti. Solo le anime che abbiamo già posseduto, come per esempio quelle delle nostre creature cadute in battaglia, possono essere recuperate direttamente da noi, mentre le altre devono riuscire ad arrivare sane e salve al nostro tempio in modo che il dottore possa eseguire il rituale del sacrificio, che dà nome al gioco.

Una volta fatto il pieno di anime, è necessario assicurarci un afflusso di potenza magica costante, e questo lo si ottiene in due modi: facendo un incantesimo sulle sorgenti di mana che ne impedisce l'accesso ai dipendenti di altri dei, di modo che questi non possano ricaricarsi mentre combattono contro di noi, e nel contempo evocare delle piccole creature satelliti, i manahoars, che rimangono accanto a noi per fare da ripetitori di mana anche quando ci allontaniamo dalla preziosa sorgente.

Conquistate un paio di sorgenti, e messi due o tre mostri a difesa di queste con l'incantesimo 'guardiano', possiamo andare a compiere gli obiettivi della missione assegnataci di volta in volta dal dio di turno.

Questi sono spesso molto semplici, come conquistare tutte le sorgenti di mana avversarie, ma alle volte ci tocca il doloroso compito di distruggere un mago avversario, e questo è un problema. Anche noi siamo un mago, e controlliamo in terza persona il nostro alter-ego, nello stile di *MDK*. Come tutti i maghi abbiamo un tempio che ci fa da quartier generale. Per distruggere un mago avversario è necessario andare al suo tempio e sconsacrarlo, sacrificando sull'altare centrale una delle nostre creature. Il problema è ovviamente che mentre noi facciamo questo al suo tempio, il mago nemico non sta certo a guardare e cerca a sua volta di sconsacrare il nostro.

Questo è l'inizio di una divertente rincorsa, che rende questa fase di *Sacrifice* frenetica e irresistibile, specialmente in multiplayer, dove il problema dei templi diventa la norma, perché i giocatori umani non si fanno scrupolo di colpire

COME NASCE QUESTA SPETTACOLARE GRAFICA?

La cosa impressionante di Sacrifice è la visualizzazione del mondo virtuale. Questo appare con colori e dettagli mai visti in un gioco prima d'ora. Se si dispone di una scheda grafica 3D qualsiasi, è possibile vedere effetti di luci e animazioni dei mostri impressionanti, fino a dettagli come il movimento delle labbra. La versatilità e la potenza della grafica di *Sacrifice* sono dovute all'innovativo sistema grafico, capace di generare i poligoni che costituiscono il mondo solo quando necessario. In questo modo è finalmente superato il problema dei rallentamenti: non è più il gioco a diminuire velocità in presenza di dettagli, ma i dettagli ad adattarsi al nostro computer. Per i più tecnici, il nome del trucco è PMR (Progressive Mesh Refinement).

GLI DEI

Nel gioco è possibile compiere le missioni al fianco di diversi dei, e la scelta cambia completamente la missione che andiamo a giocare. Infatti, su una cinquantina di missioni il giocatore ne gioca solo una decina. Per il primo livello infatti vi sono 5 mappe, per il secondo altre 5, e così via. È possibile rigiocare il gioco centomila volte seguendo strade diverse. Gli dei sono i seguenti: Persefone, la dea della pace e della difesa, è quella che offre le unità più equilibrate del gioco. James, dio della terra e delle rocce, offre unità resistenti e massicce, oltre a magie di prim'ordine. L'agilità e la leggerezza aerea delle sue unità sono le armi di Stratos, dio dei cieli, assolutamente etereo e molto, molto poco visibile. Pyro: super tecnologico e amante dei macchinari a vapore, questo dio rovente fornisce armi e potenza d'attacco spettacolare. Infine Charnel: indubbiamente il più cattivo e macabro, garantisce a chi si allea con lui i più spietati e crudeli trucchi per la vittoria, insieme a un set di creature che vengono direttamene dai confini della realtà.

l'avversario al cuore della sua potenza. Ovviamente, il numero di anime è ciò su cui competiamo con l'avversario per soverchiarlo, ma importantissima da incrementare è anche un'altra caratteristica del nostro mago: l'esperienza. Il numero di magie e il tipo di creature che può evocare dipendono dalla sua esperienza, che si estende per 14 gradi e offre un panorama di azioni straordinario quando si arriva nei pressi degli ultimi. Inoltre abbiamo un ulteriore limite, che è quello del mana che possiamo mantenere su di noi: spesso dei bonus dagli dei riescono ad aumentare la nostra capienza massima, dandoci maggiore indipendenza dalle sorgenti. Ma prima o poi dobbiamo sempre ritornare per ricaricarci, a meno di non disporre di molti manahoars.

Il cuore del gioco è ovviamente il momento in cui si scende in battaglia. Qui la natura tattica di *Sacrifice* emerge in tutto il suo splendore: dividere i nostri mostri in gruppi, assegnargli diverse posizioni strategiche su colline o ponti, definire la loro formazione scegliendola tra le decine disponibili e assegnare loro un target, è quanto di più immediato e semplice si possa immaginare.

Non siamo limitati a un solo obiettivo, ma possiamo programmare tutta la sequenza dei loro passi e dei loro attacchi ancora prima che il nemico abbia sparato il primo colpo .. tutto questo è possibile grazie alla straordinaria interfaccia, una delle poche ad aver ereditato l'esperienza di *Total Annihilation* e di *Myth*. Ma mentre in questi due titoli, la possibilità di programmare le azioni delle nostre truppe in anticipo e nei dettagli offriva uno stile di gioco dove programmata la battaglia si

Le anime dei nemici appaiono in rosso sui cadaveri, e non possono essere raccolte semplicemente passandoci sopra, ma è necessario farle trasportare al tempio dai dottori.

La potenza grafica del gioco è impressionante. Piante gigantesche si ergono fin sopra le nostre teste, tanto da dover ruotare la camera in ogni direzione per vederle.

TERRIBILI CREATURE

La grande varietà di creature in *Sacrifice* rende le battaglie estremamente diversificate da un punto di vista tattico. Un ottimo equilibrio è stato raggiunto dai progettisti tra armi a lungo raggio e quelle corpo a corpo, anche se come al solito le magie più bizzarre, come teletrasportarsi o paralizzare, fanno da padrone sulla scena e possono risultare vitali in battaglia.

restava in poltrona a guardare, intervenendo solo in caso qualcosa andasse storto e rovinasse i nostri piani, in *Sacrifice* questo è impossibile.

Dave Perry ha infatti sostanzialmente costruito il gioco in modo da obbligare il giocatore a restare sempre al centro dell'azione, trascinandolo in essa con due apprezzabili trucchi: primo, rendendo la raccolta di anime una vera e propria competizione tra maghi, che mentre si svolge la battaglia si aggirano tra i cadaveri facendo a gara a chi raccoglie più anime per reincarnarle in nuove creature; secondo, dando al nostro mago l'esclusiva su una serie di potentissime magie che lui solo può scagliare sulla battaglia per danneggiare il nemico. Lo splendido drago di fuoco, le catastrofi, vulcani che spuntano sotto i piedi dell'armata nemica, o arcobaleni che curano tutte le ferite di coloro che vengono attraversati da esso, sono solo esempi di questa inesauribile fonte di meraviglie.

In questa fase non c'è assolutamente possibilità di annoiarsi. Purtroppo è anche una fase estremamente breve, soprattutto a causa della scarsa quantità di unità che il giocatore può avere contemporaneamente. Se si cerca un difetto in questo piccolo gioiello, infatti, questo è l'unico che si riesce a trovare. Per gran parte del tempo le partite si svolgono compiendo attività di relativa piattezza.

Dopo aver catturato le sorgenti di mana libere e preparato la difesa, si rimane con le mani in mano. Poi, repentinamente, si carambola in una brevissima, incredibile

"Si poteva cercare di introdurre specialità più varie"

battaglia, per poi, dopo qualche minuto, ritornare al tran tran originario. Se le battaglie fossero state tra gruppi più numerosi o più resistenti, e in generale fossero durate più a lungo, dando il tempo di pianificare nuove mosse, come in *Myth* per esempio, oppure se fossero state introdotte delle attività per rompere la monotonia durante i momenti di non battaglia, come costruire strutture difensive di qualche genere, cosa non possibile nel gioco, *Sacrifice* sarebbe stato sicuramente da annoverare tra i classici.

Nonostante tale rammarico, il gioco della *Shiny* ha in sé il germe di quella grande rivoluzione in corso per il passaggio alla nuova generazione di videogiochi.

Questa, durante il prossimo decennio, si avvia a disintegrare completamente le barriere tra generi, fondendo elementi arcade, avventura, strategici e tattici in un'esperienza unica e pluridimensionale. Dave Perry ci offre di fatto la possibilità di assaggiare l'inizio di questa ibridazione dei generi, nell'attesa di opere quali *Giants* di Nick Bruty o *Black & White* di Peter Molyneux, future pietre angolari della seconda età d'oro dei videogiochi.

GMC IN BREVE

Sacrifice è:
- Uno spettacolo grafico senza precedenti
- Giocabile da impazzire
- Caratterizzato fin nei minimi dettagli

Sacrifice non è:
- Tanto strategico, quanto tattico
- In grado di sviluppare tutte le sue potenzialità
- Modesto con le richieste hardware

■ Casa Shiny ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 Lire ■ Sistema Minimo P266 MMX, 64MB RAM, 220 MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 450, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.shiny.com

IN ALTERNATIVA...

Myth II, Mar 99, 8 — Il seguito del gioco tattico tridimensionale che ha rivoluzionato il genere di guerra fantasy

TA: Kingdoms, Ago 99, 8 — Un altro strategico 2D, fratello dello stato dell'arte della strategia in tempo reale

Tattica e azione in un mix frenetico senza precedenti, in un mondo coloratissimo che lascia senza fiato...

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

DRACULA II L'ULTIMO SANTUARIO

Il conte Dracula, non ancora sconfitto, è nuovamente alla ricerca di sangue per placare la sua sete secolare. E nessuna traccia di Buffy in giro...

STORIA E FINZIONE

La Microids si è recentemente distinta per due giochi che si ispirano ad avvenimenti storici. Ne *Il mistero di Notre Dame* abbiamo la minuziosa ricostruzione della Parigi medievale all'ombre della maestosa cattedrele, mentre in *Louvre* assistiamo a un viaggio nel tempo che ci permette di visitare il celebre museo in epoche diverse. In *Dracula II* non abbiamo la presenza di avvenimenti o monumenti storici, ma si intravede comunque un grende sforzo per ricostruire alla perfezione gli ambienti di fine '800, periodo di svolgimento del gioco. Le stanze, le strade, gli oggetti (c'è anche un vecchio registretore a tambure) sono frutto di una spasmodice ricerca per rendere l'ambientazione più credibile a tutto vantaggio del realismo di gioco.

La modellazione dei personaggi è ben curata.

NEL primo episodio della serie, *Dracula – La risurrezione*, il giovane Jonathan Harker combatte il potente vampiro per salvare Mina, la propria fidanzata. Dopo averla liberata dai sanguinari artigli del conte la riporta con sé a Londra e la affida al dottor Seward nella speranza che il grande luminare possa trovare una cura al suo stato di debolezza e ai suoi incubi ricorrenti. In *Dracula II – L'ultimo santuario* lo scontro finale è ormai inevitabile.

La bella Mina sembra essere ancora al centro delle attenzioni del Conte e ad Harker resta una sola scelta: trovarlo e distruggerlo per sempre, liberando la propria amata, divenuta ora sua moglie, da minacce e maledizioni.

Il secondo episodio inizia dove il primo terminava, permettendo una perfetta continuità narrativa. I protagonisti sono certamente noti a tutti (su Dracula si sprecano film e racconti) e l'atmosfera del gioco è resa in maniera magistrale: la tensione e l'orrore permeano a fondo questa ottima avventura catapultando il giocatore in un ambiente tetro e spaventoso. Il coinvolgimento è decisamente alto grazie alla credibile ricostruzione degli ambienti e ai personaggi suggestivi modellati superbamente.

L'interfaccia è quella tipica di altri giochi della Microids (autori di *Louvre*) e risulta decisamente semplice da usare. In *Dracula II* è possibile muoversi da una locazione all'altra, esaminare i particolari di una locazione e interagire con degli oggetti. Le vari azioni possibili sono evidenziate dal puntatore che assume forme diverse (freccia, lente, ingranaggi, mirino). La possibilità di interazione è segnalata da degli ingranaggi se non si è selezionato l'oggetto giusto dall'inventario, in caso contrario è evidenziata dall'oggetto bordato da una cornice verde (una sorta di via libera).

Questa particolarità risulta molto interessante quando si cercano le zone attive della locazione con cui è possibile interagire: una volta trovate sarà solo questione di utilizzare l'oggetto corretto.

Queste zone particolari fortunatamente sono abbastanza estese – non occorre quindi una precisione millimetrica per trovare i punti chiave – e talvolta si estendono ben oltre l'area di interesse. Anche l'inventario è semplice da usare, ma è sicuramente migliorabile: è

> **"Regalerà parecchie ore di divertimento ai patiti dell'orrore"**

composto da oggetti raccolti in cerchio mentre sulla sinistra compaiono gli oggetti "combinabili" con altri che non possono essere usati singolarmente salvo rarissime eccezioni. Sarebbe però stato preferibile permettere al giocatore di combinarli tutti (molte volte senza esito) senza fare questa inutile differenziazione. Un'altra cosa molto seccante è che

GENESI DI UNA LEGGENDA

Sembra che il personaggio di Dracula sia stato ispirato dal principe Vlad III di Romania che regnò durante il 1400. Molto noto per i suoi due soprannomi evocativi, Tepes (l'impalatore) e Dracula (di origine incerta), sembra che il supplizio prediletto da Vlad fosse l'impalamento delle sue vittime. Feroce condottiero e sanguinoso combattente mise a ferro e fuoco numerosi villaggi macchiandosi di atroci crudeltà e crimini efferati. Una delle sue più suggestive e inquietanti raffigurazioni rimane certamente quella nell'angolo degli orrori nel museo delle cere di Madame Tussaud's a Londra.

I filmati sono davvero ben fatti e hanno poco da invidiare a un film.

l'oggetto che può venire utilizzato in una zona attiva è l'ultimo selezionato. Questo obbliga il giocatore a scegliere con cosa eseguire l'azione (il solo fatto di possedere un oggetto non può essere sufficiente...), ma se si sceglie qualcosa di errato vengono visualizzati i soliti ingranaggi.

Sarebbe stato certo più opportuno visualizzare l'oggetto scelto bordato di rosso o con una croce sopra in modo da vedere cosa si è effettivamente selezionato.

Per quanto riguarda le locazioni, ci troviamo in presenza dei soliti ambienti 3D (visualizzabili a 360° e verso l'alto e il basso) molto suggestivi ma dalla definizione migliorabile. Il passaggio da una locazione all'altra avviene in modo brusco senza filmato di transizione e quindi con poca soluzione di continuità (alla *Louvre*). Il sonoro è di indubbia qualità e accompagna le fasi del gioco in maniera perfetta: gli effetti arricchiscono l'esperienza interattiva risultando suggestivi e migliorando l'atmosfera. L'animazione dei numerosi personaggi è ben curata e le sequenze d'intermezzo

sono eccellenti e contribuiscono a integrare la trama e a separare le varie fasi di gioco.

Gli enigmi da risolvere non sono difficilissimi e *Dracula II* risulta quindi adatto anche a chi non conosce bene il genere. È però possibile che i principianti trovino le prime fasi di gioco un po' ostiche e quindi leggermente frustranti: è comunque solo un'impressione in quanto un'attenta esplorazione delle locazioni e una minuziosa ricerca degli oggetti e dei particolari da esaminare permette quasi sempre di continuare nel gioco senza il pericolo di trovarsi in vicoli ciechi.

In ultima analisi, *Dracula II* è un'avventura che si discosta dalle ultime uscite della Microids basate su ricostruzioni storiche (*Il mistero di Notre Dame*, *Louvre*) ma che, grazie all'atmosfera cupa e misteriosa e alla buona giocabilità, farà passare molte ore di divertimento ai patiti dell'orrore.

L'AMMAZZA VAMPIRI

Le mode ritornano: è proprio il caso di dirlo per quanto riguarda i vampiri. Dopo anni di film seri e introspettivi dove viene messo a nudo il malessere interiore della condizione vampiresca (*Intervista col vampiro*, *Nosferatu*, *Dracula* di Bram Stoker) ecco una ventata di aria fresca con *Buffy l'ammazzavampiri*. La serie, giovane e scanzonata, trae spunto da un film di qualche anno addietro (dallo stesso titolo) in cui una giovane studentessa americana si trova suo malgrado a combattere contro orde di vampiri che minacciano il campus. L'attrice principale non è più la stessa (è stata sostituita dalla conturbante Sarah Michelle Gellar) ma il filo conduttore è rimasto pressoché inalterato e naturalmente i veri protagonisti, i vampiri, abbondano. Se poi cerchiamo informazioni sulle trame dei vecchi episodi (moltissimi non ancora trasmessi in Italia) e vogliamo materiale sui personaggi è d'obbligo una puntatina al sito www.buffy.com.

GMC IN BREVE

Dracula II è:
- Ricco d'atmosfera
- Dotato di interfaccia semplice
- Storicamente accurato

Dracula II non è:
- Molto difficile da risolvere
- Graficamente eccelso
- Perfetto nell'interfaccia

■ Casa Microids ■ Sviluppatore interno ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 64 MB RAM, 10 MB HD ■ Sistema Consigliato P200, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet www.draculagame.com

IN ALTERNATIVA...

Dracula – La risurrezione, Nat 99, 6
Dove tutto ha inizio: storia suggestiva ed evocativa

Louvre, Set 00, 7
Un'avventura "storica" dai grossi contenuti educativi.

Ottima atmosfera horror, enigmi interessanti anche se non complessi, interfaccia semplice e intuitiva. Può girare anche su macchine non molto potenti.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

7

GENERE: GESTIONALE

CLEOPATRA

A un anno dall'uscita del bellissimo *Faraon*, la Sierra ci offre una splendida espansione per calarci di nuovo nell'antico Egitto!

AL LAVORO!

Con le nuove missioni arrivano nuovi spettacolari monumenti da costruire. Uno dei nostri preferiti (e anche uno dei meno complicati da costruire) è sicuramente Abu Simbel. In queste immagini si può vedere come da un abbozzo di cantiere i brevi carpentieri egiziani riescano a far prendere forma al monumento che migliaia di anni più tardi sarebbe stato meta di turisti di mezzo mondo. A noi basta fornire lavoratori e materie prime, la fatica per fortuna la fanno tutta i personaggi virtuali!

GMC IN BREVE

Cleopatra è:
- **Un miglioramento a *Faraon***
- **Impegnativo e appagante**
- **Pieno di nuovi elementi di gioco**

Cleopatra non è:
- **Semplice da completare**
- **Per chi ha poco tempo libero**
- **Un gioco di azione**

Utilizzando l'editor di missioni compreso con Cleopatra potremo creare i livelli dei nostri sogni da zero!

ABBIAMO completato tutte le missioni di *Faraon* e ora ci sentiamo persi senza sapere cosa fare? Ecco la soluzione ai nostri affanni: con questa espansione potremo continuare a gestire città dell'antico Egitto, proseguendo nella nostra personalissima lezione di storia partendo da dove era terminato *Faraon* e arrivando fino al periodo tolemaico, al regno della mitica *Cleopatra*!

Trattandosi di un'espansione di *Faraon* e non di un titolo a sé stante, sarà necessario possedere e installare anche il gioco originale, che si avvantaggerà di alcune nuove opzioni e caratteristiche. Lo stile di gioco non ha subito modifiche degne di nota, sono però ora disponibili nuove materie prime e nuovi laboratori, necessari per la costruzione e la decorazione dei nuovi monumenti, per lo più funerari, che avremo a disposizione e che dovremo realizzare per la gloria del nostro popolo. Anche dal punto di vista della gestione è stata introdotta qualche novità, infatti ora avremo a disposizione alcune utili scorciatoie da tastiera per richiamare le schermate più utilizzate normalmente durante il gioco.

Nella costruzione dei monumenti più grandi e impegnativi potremo ora, inoltre, dare una spinta al corso degli eventi: avremo modo di scegliere se tramutare il favore degli dei in una velocizzazione della costruzione del monumento che stiamo erigendo, così da impiegare meno tempo nel caso siamo stati tanto bravi da meritarci il favore delle nostre divinità protettrici.

Tra i nuovi monumenti troveremo i colossi di Abu Simbel, il faro di Pharos, la biblioteca di Alessandria e il Caesareum, evidentemente correlato con i romani, nemici o alleati delle nostre forze a seconda del periodo storico e, quindi, del livello che ci ritroveremo a giocare in un dato momento.

> **" Troveremo nuove sfide degne di *Faraon*!"**

Questa espansione, che ci mette a disposizione ben quattro nuove campagne complete, composta ognuna da diverse missioni, risulta più complessa e impegnativa rispetto al gioco originale e dovrebbe idealmente essere affrontata solo dopo aver giocato almeno buona parte di *Faraon*; in caso contrario potrebbe risultare forse un po' troppo difficile, soprattutto nelle missioni a tempo in cui dovremo raggiungere gli obiettivi stabiliti dal gioco entro un determinato numero di mesi, dipendenti dalla difficoltà selezionata.

A complemento del tutto oltre alle missioni aggiuntive, *Cleopatra* ci offre anche un completo editor di missioni, con il quale potremo realizzare i livelli che abbiamo sempre desiderato affrontare, e magari - perché no? - sfidare i nostri amici a risolverli!

GIOCHI COMPUTER

Nel corso del gioco vedremo palazzi di ogni genere, come questo che sembra stare stretto su quella piccola penisola.

■ Casa **Sierra** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332-874111** ■ Prezzo **69.900** ■ Sistema Minimo **P133, 32 MB RAM, 170 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P2 266, 64 MB RAM, 250 MB HD** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **http://cleopatra.impressionsgames.com**

IN ALTERNATIVA...

Faraon, Dic 99 8
Se non abbiamo mai giocato al gioco completo procuriamocelo al più presto!

Caesar 3, Nov 98, 8
Il capostipite della nuova serie di giochi divini della Sierra, bellissimo ancora oggi

Un degno complemento a *Faraon*: perfetto per chi volesse proseguire con la sua opera, forse un po' difficile per il giocatore non allenato.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

GENERE: STRATEGICO

CULTURES

I vichinghi sono arrivati tra noi, e presto le nostre lande saranno coperte di teste rosse dalle lunghe trecce.

COME VIVERE IN UNA FAMIGLIA VICHINGA

Nel gioco, i progettisti hanno messo la loro personale visione della vita di un vichingo. Benché particolarmente divertente, non si può dire essere proprio corretta dal punto di vista storico. Infatti, un nostro abitante tipo passa la prima parte della sua vita a imparare un mestiere, come quello di agricoltore, di cacciatora, di mugnaio, ecc. Dopo un po' di tempo diviene "esperto" nel suo lavoro, e può andare nella scuola a insegnare ad altri, in modo che abbiano il vantaggio di partire già con l'esperienza. Questa è molto vantaggiosa, perché a seconda del lavoro aumenta l'efficienza. Dopo che il vichingo si è mostrato in grado di lavorare e produrre almeno 5 unità di cibo, può iniziare a fare la corte a una donna per mettere su famiglia.

L'esplorazione è ricca di sorprese: qui il nostro scout si è imbattuto in una statua misteriosa, e i fedeli non sembrano aver gradito la nostra presenza...

DUE generi completamente differenti di giochi hanno iniziato ad avvicinarsi sempre più negli ultimi anni: da una parte il simulatore di guerra strategico, dove la nostra attenzione viene focalizzata sulla produzione di truppe, la costruzione di difese e l'attacco al nemico. Dall'altra il simulatore manageriale, dove gestiamo una comunità, la facciamo crescere, ci preoccupiamo dei suoi bisogni e delle risorse disponibili alla popolazione.

È raro, al giorno d'oggi, trovare questi due generi allo stato puro. I simulatori strategici vengono arricchiti con elementi di gestione della popolazione, come la costruzione di strade e ospedali, e allo stesso tempo i simulatori manageriali si allontanano sempre più dall'archetipo di *Sim City*, presentandoci opzioni militari e la possibilità di intrattenere relazioni diplomatiche con le popolazioni adiacenti.

Cultures è un gioco che tenta di mettersi davvero al centro di questa tendenza, facendo da ponte tra i due generi. Ambientato durante la presunta colonizzazione del nord America da parte dei vichinghi, ci mette a capo sia della costruzione dei villaggi e della divisione lavori, sia delle loro truppe nei combattimenti con indiani ed eschimesi.

Il gioco ricorda molto *Settlers* come impostazione grafica, e la cosa non stupisce più di tanto visto che gli sviluppatori della Funatics sono ex-programmatori e grafici della tedesca Blue Byte, autrice del famoso titolo

"Lo schema di gioco è molto modesto e non offre varianti"

Purtroppo, rispetto a quest'ultimo *Cultures* ha una natura assai differente. Incentrato più sulla gestione dei singoli cittadini che sulla architettura della città, presenta così poche possibilità di azione da risultare lineare e ripetitivo. Non mancano gli elementi interessanti, come la possibilità di decidere i matrimoni tra i cittadini per generare altra popolazione, o la divisione dei compiti e dei lavori, mandando i bambini a scuola da chi ha già fatto il lavoro, ma queste idee non nescono a essere sfruttate, poiché lo schema di gioco è molto modesto e già dopo due o tre partite non offre praticamente più nessuna sorpresa.

Una volta costruite le strutture centrali, come le fattorie, il mulino e la scuola, il gioco è quasi già finito. A quel punto, la presenza di soli tre tipi di unità militari non aiuta a colmare il vuoto: i combattimenti si rivelano presto estremamente poco variabili dal punto di vista strategico, ed è praticamente inutile cambiare strategia. tenere gli arcieri indietro e poi caricare con spadaccini e lancieri è la sola combinazione non stupida che si possa tentare in battaglia. Il commercio è limitato a un click per stabilire le rotte, e poi lo si dimentica letteralmente La diplomazia è inesistente, se non per l'unica opzione di chiedere la pace facendo un'offerta in grano o denaro. L'unico aspetto apprezzabile è la presenza di voci digitalizzate diverse tra loro per dar vita all'interazione con i personaggi.

È un peccato che i programmatori della Funatics abbiano fatto le cose così in piccolo, perché le buone idee c'erano e, se sviluppato maggiormente, *Cultures* avrebbe potuto rivelarsi un titolo paragonabile e forse perfino migliore della serie dei *Settlers*.

GMC IN BREVE

Cultures è:
- Graficamente curato
- Giocabile
- Ben caratterizzato nei vari mestieri

Cultures non è:
- Longevo
- Difficile da terminare
- Vario

Le animazioni sono molto ben realizzate, anche se non possono compensare la mancanza di spessore del gioco.

■ Casa THQ ■ Sviluppatore Funatics Development ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P166MMX, 32MB RAM, 220 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 64MB di Ram ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.thq.co.uk

Buone idee, solida struttura di gioco, ma decisamente poca varietà. L'eccessiva semplicità lo rende consigliabile per i meno esperti.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

6

IN ALTERNATIVA...

Settlers III, Gen 99, 7 — Strategia e progettazione urbana in un mix molto giocabile

The Sims, Mar 00, 9 — Il tamagotchi definitivo, il vero simulatore di vita di quartiere dall'autore di *Sim City*

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

S.W.A.T. 3 ELITE EDITION

Gli agenti speciali tornano in azione. E ora non sono più soli...

L'EVOLUZIONE DEL GIOCO

I titoli della serie *SWAT* sono un caso piuttosto singolare della trasformazione dei gusti e delle tendenze nel campo videoludico. Mentre il primo episodio era in sostanza un film interattivo, il seguito era uno strategico sulla falsa riga di *UFO: Enemy Unknown*. Se la seconda metà degli anni novanta è stata il regno degli sparatutto in prima persona, a quale genere ci si ispirerà per un eventuale quarto episodio?

Un infermiere armato fino ai denti?

DOPO l'entusiastica accoglienza ricevuta nel numero di febbraio proprio sulle pagine di GMC, la Sierra ripropone il riuscito *SWAT 3* in una versione aggiornata. Al comando dei famosi agenti speciali in servizio nella turbolenta Los Angeles, sarà infatti possibile riprendere la lotta al terrorismo o eseguire spettacolari arresti avvalendosi di alcune novità, anche se la meccanica di gioco e l'interfaccia non hanno subito variazioni di rilievo.

Nella versione *Elite* compaiono cinque nuove missioni, ambientate in altrettante locazioni dall'aspetto davvero realistico. La cura con cui sono stati realizzati gli arredamenti e le relative planimetrie è davvero sorprendente: all'ospedale, per fare un esempio, gli orologi a muro funzionano davvero, con tanto di lancetta dei secondi in movimento, mentre i telefoni squillano invano sulle scrivanie. La sensazione di vivere una situazione di pericolo, ma in luoghi così aderenti alla vita quotidiana di ognuno, è davvero intensa, forse più coinvolgente degli asettici, seppur meravigliosi, corridoi di *Quake 3 Arena*. Ma la novità più importante di questa nuova versione di *SWAT 3* è senza dubbio l'opzione multigiocatore.

La mancanza del gioco in rete nella precedente uscita era stata giustificata dagli sviluppatori con la necessità di realizzare un

"La novità più importante è il multiplayer"

coinvolgente gioco in singolo, raggiunto l'obbiettivo, a distanza di qualche mese la Sierra ha finalmente messo a disposizione le modalità online e in rete locale. Quattro le opzioni disponibili: gioco cooperativo, mischia da soli o a squadre e lotta fino all'ultimo uomo. La possibilità di giocare in squadra contro terroristi e criminali è sicuramente la più riuscita. Nella recensione di febbraio era stata sottolineata la buona intelligenza artificiale degli agenti coordinati dal computer, inquinata però da alcuni difetti: eccessivo impeto, coperture non sempre impeccabili e confusione in campo aperto. Con una squadra di umani queste problematiche tendono a scomparire, e l'incursione dai sospetti risulta, se ben pianificata, più fluida e appassionante. Per quanto riguarda la mischia di tutti contro tutti, *SWAT 3* non si rivela all'altezza del rivale targato Id Software: i giocatori abituati a uscire quasi indenni dall'impatto con un missile potrebbero storcere il naso nell'essere eliminati da un singolo colpo di pistola.

Ma il realismo è proprio il maggior pregio del titolo Sierra: l'arsenale disponibile è vasto ed esclusivamente composto da autentiche armi, come pistole SOCOM o fucili mitragliatori AK-47 Kalashnikov, mentre gli ambienti, dalla metropolitana al teatro cinese, si prestano perfettamente a un furibondo deathmatch.

L'unico appunto che si potrebbe muovere a un prodotto così riuscito è relativo al sistema grafico, per nulla aggiornato, che comincia a mostrare i segni dell'età.

In definitiva, gli amanti dell'azione in prima persona potrebbero apprezzare molto la soluzione proposta da *SWAT 3*, sempre che, in partita, non cerchino in giro delle cassette di pronto soccorso: non ne troveranno di certo.

GMC IN BREVE

SWAT 3 è...
- Molto realistico
- Estremamente coinvolgente
- Da adesso, giocabile in multiplayer

SWAT 3 non è...
- Graficamente al passo con i tempi
- Un gioco che perdona gli errori
- Uno sparatutto con lanciarazzi

Le frecce guidano dritte ai terroristi.

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM, 400 MB HD, scheda 3D 4 MB ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM, scheda 3D 8MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.sierrastudios.com

IN ALTERNATIVA...

Half Life, Dic 98 9 — I rivali più aggiornati graficamente non hanno scalfito la sua atmosfera mozzafiato

Hidden & Dangerous, Lug 99 8 — Per chi ha sognato di interpretare "Dove osano le aquile"

Un ottimo titolo, finalmente in versione multigiocatore. Ma il tempo passa, e il sistema grafico non aggiornato ha perso parte del suo smalto.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: ARCADE

AFFONDA LA FLOTTA 2

Conosciamo il gioco della battaglia navale fin dalla nostra infanzia: è ora di rinnovare quest'abitudine!

Un momento di intesa battaglia contro una torretta fissa. Le torrette non sono molto resistenti, ma spesso è il loro numero a dare problemi!

Le torrette lanciafiamme sono le più insidiose, se ci colpiscono la nostra nave si incendierà e dovremo spegnere il fuoco.

ABBIAMO sempre desiderato poter giocare al nostro passatempo preferito sul nostro computer, magari in ufficio durante la pausa pranzo? Ecco un titolo che riempirà questa lacuna nella nostra vita permettendoci non solo tutto questo, ma fornendoci anche un bel gioco per riempire gli intervalli sconsolati tra una partita a battaglia navale e la successiva.

Già, perché proprio di questo stiamo parlando: *Affonda la Flotta 2* non è altro che una delle tante versioni per computer del gioco forse più in auge tra i banchi di scuola dei più piccoli.

Siamo sempre stati dell'idea che per giocare a battaglia navale non sia necessario altro che un paio di fogli a quadretti e due matite? Sbagliato! Occorrono due computer connessi via rete. Va bene, ammettiamo che questo in effetti non è proprio verissimo e i fogli di carta rimangono sicuramente il sistema più economico ma, avendo il computer già a disposizione e con qualche minuto libero, cosa c'è di male nel giocare sfruttando la tecnologia?

ALF2 è di fatto composto di due differenti giochi, la modalità classica non è altro che la vecchia, cara battaglia navale: dopo aver scelto se giocare da soli contro il computer oppure contro un avversario umano (magari via rete, su un computer differente) non dovremo fare altro che disporre le nostre navi sulla griglia di gioco e iniziare a sparare, sperando di non colpire solo l'acqua con i nostri cannoni ma anche le navi dell'avversario. Al termine della partita ci saranno mostrate le statistiche del gioco appena terminato, ecco tutto, semplice immediato e forse un po' banale, ma realizzato con cura e quindi perfettamente adatto allo scopo.

Tutto qua? No di certo, selezionando la modalità arcade potremo accedere a un gioco completamente diverso, semplicemente ispirato al concetto della battaglia navale, ma per fortuna non troppo legato a coordinate e foglietti a quadretti. Dopo aver scelto il livello di difficoltà da affrontare, potremo cercare di superare una serie di missioni (con un grado crescente di difficoltà, decisamente ben calibrato) nelle quali, al comando di un incrociatore ben

LE RADICI DELLA BATTAGLIA NAVALE

Un gioco molto simile (fin troppo, è praticamente identico, anche se ambientato ai tempi dei galeoni del sedicesimo secolo!) è *Overboard*, provato sul numero di dicembre 1997 di Giochi per il Mio Computer e che ha ricevuto come voto 8. Certo, di tempo ne è passato, ma rimane comunque un titolo da prendere se ci accorgiamo che *Affonda la Flotta 2* incontra i nostri gusti!

LA MODALITÀ CLASSICA

La battaglia navale classica non è altro che il gioco al quale siamo abituati da sempre, solo che giocheremo sul nostro computer piuttosto che su un foglio di carta!

Prima di tutto disponiamo le navi sulla griglia, secondo le nostre preferenze o chiedendo al computer – se lo vogliamo – di farlo per noi.

Inizia il gioco! A turno ognuno dei due avversari spara in una casella, sperando di colpire una nave nemica piuttosto che il solo blu del mare.

La partita dopo un po' entra nel vivo, la maggior parte delle navi è stata affondata e manca poco per decidere chi sarà il vincitore.

La partita è terminata e ha decretato la nostra sconfitta, il computer è stato solo fortunato... non andrà così la prossima volta!

Ecco la nostra corazzata in tutto il suo splendore, con i cannoni lucidi e pronti per la battaglia!

L'introduzione del gioco sembra promettere una simulazione con i fiocchi... niente di più sbagliato, ma non è un difetto!

Battaglia nella notte, con tutti vantaggi che ne conseguono a livello estetico.

Non tutti i livelli sono soleggiati e verdeggianti, alcuni sono decisamente al buio e piuttosto opprimenti. La varietà è di casa in *ALF 2*.

EFFETTI SPECIALI!

Tra i bonus reperibili nei vari livelli sotto forma di casse galleggianti, alcuni sono decisamente molto carini oltre che utili. Nell'immagine a destra possiamo ammirare il metodo più originale in assoluto per spegnere gli incendi: chiamare in nostro aiuto un'amica balena che con un potente getto d'acqua risolverà tutti i nostri problemi di fuoco: incredibile ma vero. L'immagine a destra mostra la nostra nave trasformata (almeno solo temporaneamente) in un velocissimo sottomarino, un utilissimo stratagemma per superare le mine di superficie oppure per defilarsi rapidamente da una zona troppo affollata di navi nemiche.

dotato di forza di fuoco dovremo farci largo attraverso le forze nemiche per raggiungere un punto prefissato, previo completamento di un qualche obiettivo spiegato nella schermata iniziale della missione. I nostri nemici saranno navi di ogni genere, dalle piccole e fragili corvette fino a portaerei e corazzate forti quanto o più della nostra nave, ma non è tutto: dovremo vedercela anche con una miriade di differenti torrette poste sulla terraferma, oltre che con un nutrito gruppo di mezzi aerei che non avranno di meglio da fare che tentare di bombardarci per impedire il raggiungimento del nostro obiettivo.

Non cerchiamo di immaginarci una simulazione di guerra navale, *ALF2* è invece un gioco di impostazione assolutamente arcade: piloteremo la nostra corazzata con i tasti cursore come se fosse una macchinina, con altri quattro tasti decideremo se sparare alla nostra destra piuttosto che a sinistra o nelle altre due direzioni possibili, tentando di devastare quanto più possibile la flotta avversaria, mentre dovremo cercare di raccogliere bonus sparsi nei percorsi dei vari livelli.

I bonus sono presenti sotto forma di enormi casse di legno galleggianti sul mare, alcuni sono presenti fin dal principio del livello, altri appariranno solo dopo che avremo distrutto determinati avversari. Grazie a queste casse potremo sistemare i danni subiti dalla nostra nave, oppure ottenere una delle capacità supplementari come quella che ci permette di sparare in aria, per abbattere aerei e dirigibili, oppure quella che trasforma la corazzata temporaneamente in un sottomarino, modifica indispensabile per superare alcuni ostacoli o per scappare senza rischi da situazioni pericolosissime... in superficie!

"Non si tratta assolutamente di una vera simulazione di guerra navale"

ALF 2 non è sicuramente il gioco più complesso disponibile sul mercato, ma si presenta molto bene con una grafica in tre dimensioni colorata e precisa, ricca di particolari che rendono ogni livello un piccolo gioiellino, come se la nostra barca fosse un modellino e il territorio nemico una sorta di diorama in cui muovere il nostro mezzo.

Anche gli effetti di luce, le esplosioni, il fumo e tutti i dettagli degli scontri a fuoco sono sicuramente degni di nota, rendendo questo gioco più simile a uno sparatutto da console che a un gioco tipicamente da computer. In definitiva niente di rivoluzionario, ma sicuramente un gioco divertente che merita attenzione.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

ALF 2 è:
- Un gioco divertente
- Pieno di azione senza complicazioni
- Coloratissimo e con tanti effetti

ALF 2 non è:
- Il gioco del secolo
- Una simulazione navale
- Per chi desidera giochi complessi

■ Casa Hasbro Int ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 59.900 ■ Sistema Minimo P 166, 32 MB RAM, 75 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM, 75 MB HD, Scheda 3D, 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.hasbrointeractive.com

Un gioco divertente e ben realizzato, senza nessuna pretesa di passare alla storia, che ha quel tocco geniale in grado di renderlo molto piacevole!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

7

IN ALTERNATIVA...

Space invaders, Nat 99, 6
Un classico per i moderni computer. Divertente, ma niente di eccezionale

Bust a move 4, Apr 00, 8
Un titolo che rende il giocatore quasi schiavo del suo ritmo coinvolgente. Da provare!

GENERE: AVVENTURA

BLAIR WITCH PROJECT: LA LEGGENDA DI COFFIN ROCK

A un mese dall'uscita del primo capitolo ecco arrivare il secondo, oscuro gioco della trilogia ispirata a Blair Witch Project!

Questa vecchia non è la strega di Blair, ma dovremo ricorrere a metodi non convenzionali per ridurla all'impotenza.

PARTICOLARI TECNICI

Coffin Rock **non si rivela particolarmente difficile, con la sua strutture lineare e i nemici che tutto sommato, utilizzando un minimo di strategia, non sono per nulla impossibili da battere. Un giocatore abile e accorto potrebbe terminare il gioco senza enormi problemi in meno di una decina di ore, fatto tutto sommato accettabile se ci ricordiamo che i tre giochi di questa speciale trilogia di Blair Witch sono in vendita a un prezzo decisamente ridotto rispetto al normale. Teniamolo comunque presente se detestiamo acquistare giochi che terminano in poco tempo, giocatore avvisato...**

DOPO la piacevole sorpresa di scoprire un ottimo gioco nel primo capitolo della trilogia, *Rustin Parr*, ecco che arriva una altrettanto piacevole conferma nella forma del secondo capitolo, sviluppato da Human Head utilizzando ancora il sistema grafico di *Nocturne*, aggiornato per l'occasione.

Ecco Coffin Rock. Assistere a questa scena significa essere a un passo dal risolvere il gioco.

Se nel primo capitolo dovevamo seguire le indagini della dottoressa Holliday della Spookhouse su alcuni barbari omicidi avvenuti in quel di Burkittsville nel secondo capitolo, ci ritroveremo nel mezzo del secolo scorso in panni decisamente differenti e più scomodi di quelli della bella dottoressa.

Il protagonista di questo nuovo capitolo è un soldato che, rimasto ferito, viene scoperto da Robin Weaver, una ragazzina che lo porta subito da sua nonna perché gli fornisca le prime cure necessarie. Il soldato si rimette dalle ferite, ma ha una brutta sorpresa: ha perso la memoria e questo non è l'unico problema, la piccola Robin è infatti scomparsa! La nonna sospetta che sia stata "rapita" in qualche modo dal bosco che circonda la loro casa, stando alle leggende infatti quello non è un semplice bosco, ma nasconde al suo interno pericoli e segreti raccapriccianti... Lazarus (così il soldato è stato momentaneamente ribattezzato dall'anziana signora) parte alla ricerca della ragazzina cui deve la vita e si scontra prima con la diffidenza degli abitanti del posto, poi con i terribili segreti del bosco che, a quanto pare, nasconde davvero qualcosa di sinistro. Il nostro compito sarà quello di condurre Lazarus

"Aggiunge particolari alla trama del film"

nelle sue esplorazioni cercando di farlo sopravvivere fino al termine delle vicende, quando finalmente la piccola Robin sarà liberata e la maligna presenza che governa il bosco sarà debellata.

A complicare il tutto arriva il passato di Lazarus: la sua memoria pian piano ritorna e si presenta sotto forma di una serie lunghissima di flashback (che potremo giocare) nei quali vedremo cosa accadde al soldato nei giorni precedenti l'incidente

FACCIAMO I TAGLIALEGNA!

In un paio di occasioni ci ritroveremo a utilizzare un'arma in modo improprio, o meglio nel suo modo corretto, essendo l'arma in questione un'accetta.
Saremo senza vie di uscita e dovremo andarcene da un certo posto, ma non potremo guadare un fiume perché troppo pericoloso... niente di meglio che abbattere un albero e usarlo come ponte!

Eccoci all'opera di buona lena, nonostante fantasmi e affini!

L'albero è caduto, ecco un bellissimo ponte nuovo di zecca!

Finalmente possiamo superare l'ostacolo senza problemi.

Il comitato di benvenuto del paese. Il tizio sulla sinistra non sembra familiare? Lo abbiamo incontrato anche nel primo capitolo!

che segna l'inizio delle vicende del gioco. Parlando del gioco in senso tecnico, rispetto al primo capitolo la differenza fondamentale è temporale stavolta siamo nel 1863 e non abbiamo a disposizione tutte le tecnologie di cui invece si avvantaggiava la dottoressa Holliday nelle sue missioni. Il nostro equipaggiamento sarà piuttosto sobrio: una pistola, una spada, un'accetta e una croce, utilissima nel caso di alcuni nemici particolari.

Oltre alle armi dovremo gestire solo alcuni oggetti che si riveleranno utili per le sequenze finali del gioco, e una piccola scorta di proiettili e oggetti curativi, che potremo reperire in giro per le varie locazioni. Come il primo capitolo, anche *Coffin Rock* si presenta come un gioco d'avventura pesantemente improntato all'azione. moltissime saranno le sequenze che dovremo risolvere combattendo e sparando ora a dei cani zombie, ora a spettri di vana natura, mentre cercheremo di racimolare gli indizi necessari per capire dove è finita la povera Robin e cosa le sta accadendo di tanto terribile.

Il sistema grafico utilizzato dal gioco è praticamente lo stesso del primo capitolo, solo l'interfaccia vede alcune modifiche principalmente dovute all'assenza di alcune piccole migliorie introdotte in *Rustin Parr*.

Per fortuna, nessuna delle novità qui assenti si rivela indispensabile, anzi essendo il gioco più d'azione rispetto al capitolo precedente, ed essendo caratterizzato da un susseguirsi di locazioni e di eventi abbastanza lineare, i pochi comandi a disposizione si rivelano perfetti per le necessità del giocatore e non danno problemi di alcun genere durante le partite. I dialoghi con i personaggi secondari sono ancora totalmente lineari, ma piuttosto lunghi e caratterizzati, aiutando non poco il giocatore a sentirsi dentro alla storia; inoltre le atmosfere cupe

(la maggior parte delle scene si svolge nel bosco di notte) e le musiche di atmosfera aiutano moltissimo a dare una sensazione di presenza, se possibile anche superiore a quella del primo capitolo, che però offre un po' di più quanto a complessità della vicenda su cui indagare.

A completare l'immagine di un gioco ben studiato, non possiamo ignorare il fatto che alcune locazioni sono identiche a quelle già viste nel primo capitolo (ma più recenti di decine di anni), che alcune delle stregonerie che dovremo affrontare nei boschi sono identiche, giustamente, a quelle che troverà la dottoressa Holliday nel ventesimo secolo... e che incontreremo addirittura un personaggio che abbiamo visto nel primo capitolo, ovviamente in una versione molto più giovane ma comunque somigliante in modo coerente e, ammettiamolo, sorprendente.

Questo secondo capitolo aggiunge ulteriori particolari alla storia di Burkittsville e della presenza della strega di Blair nei boschi del circondario, permettendoci di indagare sul mistero di Coffin Rock, un luogo che avevamo già visitato di sfuggita nel primo capitolo... cosa scopriremo nel terzo episodio? Un altro bel gioco, speriamo!

Anche se la maggior parte delle scene è nei boschi, negli interni lo stile della serie non si fa mancare, con le sue inquadrature improbabili.

CI VUOLE MEMORIA!

Ribadiamo anche nel caso di questo secondo capitolo la nota per le richieste hardware particolarmente elevate. Utilizzando lo stesso sistema grafico di *Rustin Parr* (quello di *Nocturne*) le richieste sono sempre le stesse: occorre avere almeno 64 Mega di memoria principale per poter giocare, mentre se vogliamo attivare l'accelerazione 3D della nostra scheda grafica dovremo avere come minimo 96 Mega di memoria principale. Così come in *Rustin Parr* possiamo selezionare tranquillamente risoluzioni superiori a 640x480, mentre occorre quasi un intero giga di spazio libero su disco fisso, oltre a uno swap file di almeno 200 MB.

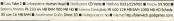
GMC IN BREVE

Coffin Rock è:
- Cinematografico
- Graficamente molto curato
- Ricco d'atmosfera

Coffin Rock non è:
- Per bambini
- Impossibile da completare
- Lunghissimo

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore Human Head ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 59.900 ■ Sistema Minimo PII 233 64 MB RAM 900 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400 128 MB RAM 1000 MB HD Scheda 3D con 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore no ■ Internet http://blairwitch.godgames.com

Un eccellente secondo capitolo per quella che si preannuncia come un esperimento videoludico riuscito molto bene.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Blair Witch: Rustin Parr, Ott 00, 8
Ottima grafica e più tecnologia per un avventura ambientata negli anni del film

Nocturne, Nat 99, 8
Oscuro, tetro e macabro al punto giusto. Da giocare in cuffia e a luci spente

GENERE: AVVENTURA-AZIONE

METAL GEAR SOLID

Dal Giappone, un gioco che nasconde temi profondi, colpi di scena inaspettati e idee innovative

PIGRIZIA IMPERDONABILE

Nella versione per PlayStation l'unico modo per vincere contro Psycho Mantis consiste nello spostare il joypad dalla porta 1 alla porta 2 per impedire all'avversario di "leggere" la pressione dei nostri pulsanti: per motivi tecnici - ovvero l'assenza di due porte joypad - nella versione per PC è stato necessario inventare un trucco leggermente diverso... La cosa assurda è che però nel parlato ci viene suggerito lo stesso trucco della versione per console: questo significa che chi ha convertito il gioco si è reso conto della differenza, ma è stato talmente pigro da lasciare inalterato il parlato della versione originale, limitandosi a modificare il tasto dei sottotitoli, che in quella scena non coincidono assolutamente con la voce che si sente!

OGNI tanto ci troviamo di fronte a uno di quei rari titoli che riescono a sovvertire le regole di ogni genere convenzionale, a cambiare il modo di concepire i videogiochi. Magari attingendo a piene mani da forme artistiche già esistenti, ma non per questo risultando meno sorprendenti e meno capaci di farci esclamare. "Perchè nessuno ha mai pensato prima di fare questo?".

Per noi utenti PC la sorpresa è minore di quella che ha investito i fortunati possessori di una PlayStation nel 1998. *Metal Gear Solid* è infatti una conversione da console, ma questo non sminuisce affatto l'importanza di questo titolo, che rimane unico come stile e fascino in tutto il panorama attuale consacrando la bravura del suo autore, il giapponese Hideo Kojima.

Sin dalle prime scene si comprende che *MGS* è un gioco dal taglio cinematografico: montaggio veloce, inquadrature d'effetto, una storia apparentemente semplice degna di un film d'azione con Bruce Willis e un protagonista tutto d'un pezzo, senza famiglia e senza nessun legame con il passato. Dei terroristi hanno occupato una stazione di stoccaggio di testate nucleari smantellate che si trova nei mari dell'Alaska e hanno intenzione di ricattare gli Stati Uniti: se entro 24 ore non gli verranno consegnate le spoglie del loro defunto capo, lanceranno una bomba nucleare. L'agente segreto Solid Snake, ritiratosi come un eremita in Alaska dopo il successo delle sue precedenti missioni, viene richiamato in servizio per risolvere la minaccia nucleare e per liberare due importanti ostaggi. Non è che l'inizio di una storia che vede ogni possibile colpo di scena, nuove amicizie e sentimenti ancora più profondi, la scoperta di amare verità sul passato, soldati geneticamente potenziati... e un terribile robot capace di lanciare testate nucleari, chiamato Metal Gear. Da un lato ci piacerebbe entrare maggiormente nei dettagli per mostrare la sfrenata fantasia degli sceneggiatori, dall'altro preferiamo fermarci qui per non rovinare a nessuno il piacere di scoprire da solo tutti i dettagli di una sceneggiatura che rasenta l'incredibile.

Con una trama del genere non c'è dubbio che si tratti di un gioco d'azione, nel quale si deve sparare, cercare oggetti e utilizzare apparecchiature ad alta tecnologia, e in effetti tutti questi elementi sono presenti. Non tarderemo però a scoprire che in realtà c'è molto, molto di più. Innanzitutto scordiamoci di esplorare la base occupata dai terroristi entrando ottusamente in ogni stanza con la pistola spianata: un simile approccio significa non riuscire a superare nemmeno la prima mezz'ora di gioco. Il concetto chiave, innovativo ed emozionante, di *MGS* è la "segretezza"

Il gioco premia chi adotta uno stile delicato e invisibile, scegliendo di non farsi vedere dalle guardie e dalle

Tratteniamo il respiro e speriamo che la guardia non svolti l'angolo!

Snake appostato su di un cornicione osserva cosa accade di sotto.

LV.6 CARD

OMAGGIO DELLA DITTA

L'edizione PC include anche *VR Missions*, che su console era un'espansione acquistabile a parte. Si tratta di oltre 200 livelli indipendenti dal gioco principale, nei quali perfezionare le proprie tattiche e divertirsi con dei sottogiochi (evitare guardie, sparare a bersagli, risolvere piccoli enigmi, scoprire colpevoli di omicidi, scattare fotografie ai personaggi femminili...). Niente di strabiliante, anche perché sono privi di trama e dell'intensità emotiva del gioco originale, ma comunque divertenti: un gradito regalo che fra l'altro aumenta la longevità.

telecamere, sgattaiolando fra i corridoi e utilizzando le armi solo quando strettamente indispensabile. Un approccio da chirurgo, quindi, che stimola l'intelligenza del giocatore e aumenta in maniera esponenziale la tensione, valorizzando anche indirettamente (in quanto rari e inattesi) i momenti di azione pura.

"Una sceneggiatura che rasenta l'incredibile"

Tutto il gioco vanta scelte altrettanto originali e coinvolgenti: nessuna situazione è mai banale o scontata, e la varietà dei compiti da portare a termine significa che difficilmente riusciremo ad annoiarci.

Trovare un metodo per evitare che le mani tremino per la tensione durante un appostamento da cecchini, nascondersi in uno scatolone per farsi trasportare senza sospetti da un luogo a un altro, parlare via radio con i nostri superiori e per ottenere aiuto, dover riconoscere quale delle guardie è in realtà una ragazza nostra alleata per il semplice fatto che, a differenza degli altri soldati, muove i fianchi in modo troppo femminile... Tutti piccoli tocchi di classe che stupiscono per genialità e per il ritmo incessante con cui vengono presentati.

Nonostante una mossa falsa possa significare la morte istantanea, *MGS* è un gioco onesto e mai frustrante: ogni situazione può essere risolta sfruttando, con un minimo di intuito, tutti i suggerimenti più o meno evidenti che il gioco ci offre. E se proprio non ce la facciamo, dopo un po' il gioco ci fornisce sempre un ulteriore aiuto. Nonostante la struttura lineare e guidata, Kojima riesce sempre a far sentire protagonista il giocatore, consentendogli una certa libertà di scelta sul modo migliore per risolvere alcune situazioni. Alla fine del gioco, dopo aver creduto di aver controllato Snake come la nostra marionetta virtuale, comprendiamo che è in realtà Kojima ad aver abilmente manipolato noi e le nostre emozioni, facendoci sussultare e commuovere esattamente quando lui lo ha voluto, per ottenere il massimo effetto.

Il consiglio è di non affrettarsi a finire questo gioiellino: assaporiamone lentamente tutti i dettagli, esplorandone a fondo ogni sezione, soffermandoci ad apprezzare i dialoghi con gli splendidamente caratterizzati

CONSIGLI CINEMATOGRAFICI

Considerato lo stile di *Metal Gear Solid*, viene da chiedersi come mai non ne sia stato tratto un film. Adattando un po' la sceneggiatura, avremmo fra le mani un capolavoro che unirebbe tensione e azione a un contenuto non banale, praticamente la stessa formula di "Matrix". In effetti qualcuno ci ha già pensato, e il paragone non è azzardato: pare infatti che i fratelli Wachowski, registi del film con Keanu Reeves, siano interessati a mettere in atto l'idea. Probabili candidati per il ruolo di Snake: Kurt Russel oppure Robbie Williams (noi speriamo il primo).

Nell'attesa, però, vorremmo consigliare un altro film: "Gattaca, la porta dell'universo". Benché lo stile e la trama siano diversi, troviamo in comune uno dei temi (un futuro in cui è possibile creare essere umani perfetti selezionandone ogni singolo gene alla nascita) e il messaggio di fondo: la possibilità dell'uomo di determinare il proprio futuro lottando contro il destino previsto dal proprio codice genetico. "Gattaca" è un esempio di fantascienza intelligente, raffinata, profonda e affascinante.

Il duello con il cecchino donna Sniper Wolf fa venire il sudore alle mani!

L'USO DEL RADAR

Un approccio "felpato" come quello di *MGS* richiede di poter pianificare accuratamente le mosse di Snake in modo da essere notati il meno possibile. Per tenere sotto controllo la situazione ci viene in aiuto il radar presente in alto a destra sullo schermo: esso è in grado di regalare un notevole spessore tattico al gioco, rendendolo molto di più di un semplice sparatutto. Su di esso possiamo seguire gli spostamenti delle sentinelle e il loro cono visivo: fermandoci a osservare, ci accorgeremo che le guardie seguono dei percorsi spesso ripetitivi (a meno che non sentano un rumore sospetto), e riusciremo a evitarle facilmente sfruttando la copertura dei vari ostacoli presenti e muovendoci solo quando tutte sono voltate. Non trascuriamo poi le telecamere: se una dovesse intercettarci, l'allarme scatterebbe e dovremmo nasconderci fino a che la situazione non si sia calmata! Insomma, il radar di *MGS* è un'idea tanto semplice quanto geniale e fondamentale per la giocabilità.

personaggi, e magari rigiochiamolo da capo una volta che lo abbiamo terminato per scoprire il finale alternativo e altri dettagli.

L'unico vero difetto di *MGS* è che è stato convertito dalla versione per console riproducendone persino quelle limitazioni che non avrebbero avuto ragione di esistere se il gioco fosse stato concepito fin dall'inizio su computer. O per pigrizia dei programmatori, o per il desiderio di regalarci un'esperienza esteticamente quasi identica a quella della versione originale, il gioco mostra una grafica tridimensionale rozza nei modelli poligonali e comunque povera di effetti e di dettagli.

La risoluzione è nettamente maggiore di quella dell'originale e l'immagine ha un senso di pulizia inedito pur rispettando l'elegante stile del gioco, ma sui moderni computer, siamo ormai abituati a ben altre cose. Questa versione perde poi qualcosa rispetto all'originale in termini di dettagli e piccoli tocchi di classe apparentemente insignificanti ma che contribuivano a rendere il gioco così unico.

Parliamo per esempio della mancata riproduzione dell'onirico effetto di sfocatura per sottolineare i movimenti delle scene di intermezzo, del sistema di salvataggio reso un po' meno chiaro, e dell'impossibilità di riprodurre su l'intelligentissimo uso del joypad vibrante che molto aggiungeva al coinvolgimento: per esempio nella scena della tortura, o per simulare il tremolio alle mani durante l'uso del fucile da cecchino, o ancora nel prologo dell'incontro con Psycho Mantis, che è stato estremamente abbreviato e banalizzato. A nostro avviso, però, *MGS* è comunque un titolo fondamentale per chiunque possa accettare un gioco imperfetto come conversione e che non sfrutta che una minima parte delle possibilità offerta dalla nuova tecnologia, ma che è capace di suscitare emozioni in noi, il che è sicuramente meglio di un titolo strabiliante come grafica e sonoro ma povero di idee e incapace di lasciare nel nostro cuore qualcosa di duraturo.

MGS è l'opera di un autore che non si dimentica mai di farci divertire, di mantenere talmente alta la tensione da farci sudare le mani, di farci desiderare di giocare ancora dieci minuti per vedere quello che c'è dopo.

È un eccellente connubio di azione, ragionamento e sentimentalismo sfacciato come solo i giapponesi sanno osare, realizzato con uno stile unico e personale e una colonna sonora evocativa. Già questo sarebbe molto, ma è anche l'opera di un artista consapevole del suo stato di essere umano e capace di parlare al nostro cuore . e al giorno d'oggi non è poco.

ALLEANZA STRATEGICA

***MGS* è il primo frutto dell'alleanza strette de Microsoft per portare su piatteforme PC (e probabilmente in futuro anche sulla sua console X-Box) i grandi giochi per PlayStation della giapponese Konami.**

Snake resisterà o no alla tortura? Da questo dipende l'esito del resto della trama...

GMC IN BREVE

Metal Gear Solid è:
- **Sempre sorprendente, toccante e coinvolgente**
- **Pieno, oltre che di azione, di tematiche profonde**
- **Uno dei vertici della creatività giapponese**

Metal Gear Solid non è:
- **Perfettamente adattato da console**
- **Un gioco come tutti gli altri**
- **Graficamente esaltante**

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Digital Dialect / Konami ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266 Mhz, 32 MB RAM, 228 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM, scheda 3D, 1118 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.mgspc.com

IN ALTERNATIVA...

***Deus Ex*, Ago 00 8** Terrorismi e ambientazione futuristica: la trama e gli enigmi sono eccezionali

***Rogue Spear*, Dic 99, 8** Un altro gioco in cui è importante agire tatticamente e con discrezione.

Costantemente emozionante e ricco di spunti di riflessione, ma l'origine su console fa sentire il suo peso negativo.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

PC CALCIO 2000 PLUS

Altra stagione, altro *PCCalcio*? Non proprio...

■ Casa **Dinamic Multimedia** ■ Distributore **Edicola** ■ Prezzo **L. 14.900**

Lanciamoci in fascia, pronti a crossare al centro per un compagno a chiudere in rete!

IL primo aspetto da chiarire, e che pesa sul voto, molto discordante dalla valutazione ottenuta nella prova originale del gioco nel marzo di quest'anno (il voto era otto), è che questo *PC Calcio 2000 Plus* è un disco dati. Un aggiornamento che permette di portare la nostra versione di *PC Calcio 2000* alla stagione in corso, quella 2000-2001. Quindi, per poter utilizzare *PC Calcio 2000 Plus* dobbiamo aver installato sul nostro computer, *PC Calcio 2000*

L'idea di un aggiornamento a prezzo contenuto è certo encomiabile. È discutibile, però, vendere un prodotto che non modifichi in alcun modo il concetto di gioco originale. Spesso e volentieri, questi aggiornamenti, si trovano su Internet e sono realizzati dagli appassionati stessi, neanche dai produttori originali del gioco. Il caso della serie *FIFA* di EA Sports è lampante: in giro per la Rete è possibile trovare l'aggiornamento a questo campionato, per le ultime due o tre versioni del gioco! L'unica modifica tangibile, escludendo quella relativa alle formazioni, è l'editor delle maglie che permette di personalizzare le casacche della nostra squadra o inserire le seconde maglie. *PC Calcio 2000 Plus* rimane il miglior simulatore managerale di calcio, in base al rapporto qualità/prezzo, ma ha alcune lacune tecniche davvero fastidiose e che sarebbe ora di riparare. Soprattutto quando decidiamo di giocare una partita, *PC Calcio 2000 Plus*, dimostra di essere tecnicamente non all'altezza degli standard attuali.

> **"Vogliamo vincere lo scudetto di quest'anno!"**

Sarebbe forse meglio, data l'impossibilità di competere graficamente con la serie *FIFA*, eliminare del tutto la parte giocata. *PC Calcio 2000 Plus* è pur sempre divertentissimo e completo, copre tutti i campionati europei più importanti, ma deve superare la sua idea di provinciale che vuole solo la salvezza, magari cercando un posto, per lo meno, in Coppa UEFA...

GIOCHI COMPUTER

Siamo di fronte a un disco dati che compie il suo lavoro degnamente e al passo con i tempi. Niente di più, niente di meno.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

PC ATLETICA 2000 ORO

■ Casa **Dinamic Multimedia**
■ Distributore **Edicola**
■ Prezzo L. **14900**

Le gare di nuoto sono una vera novità per questo gioco.

Sidney 2000 è un ricordo, un bel ricordo davvero per i colori azzurri, e rivivere almeno in parte quelle emozioni, è sempre divertente.

PC Atletica 2000 Oro è la riedizione di *PC Atletica 2000*, apparso nel marzo scorso. Non è stato migliorato, ma nemmeno peggiorato, sotto il profilo della struttura di gioco. Siamo arrivati ad avere trentuno discipline (dodici in più del precedente) affrontabili sia con gli uomini, sia con le donne. Il sistema grafico è sempre molto soddisfacente, ma il sistema di controllo in molte discipline rimane un po' scomodo, soprattutto se utilizziamo il mouse, molto pubblicizzato dalla Dinamic, ma in realtà parecchio scomodo per quasi tutte le discipline. In *PC Atletica 2000 Oro*, potremo provare a tirare con l'arco, a vincere anche noi le medaglie di Rosolino nel nuoto e portare a casa, magari, una medaglietta nelle gare di velocità su pista: un vero sogno per i nostri colori! Nel complesso, il gioco è identico alla precedente versione ma vanta più prove. Sarebbe stato il caso di aggiungere qualcosa in più, per interessare anche chi aveva già acquistato la prima versione. Così com'è, *PC Atletica 2000 Oro* è indicato quasi solamente a chi non lo ha già comprato e vuole provare a gareggiare alla Olimpiadi, senza investire in *Sidney 2000*, ottimo gioco olimpico della Eidos!

> **"Un vero divertimento olimpico"**

GIOCHI COMPUTER

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7

6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

JOHNNY HERBERT GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

■ Casa **Midas** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 19.900**

Il modello tridimensionale delle vetture non è affatto male, vedere per credere.

SE quello che stiamo cercando è un gioco di formula 1 che ci permetta di sentirci campioni del mondo senza per questo dover sottostare a mille regole e senza impazzire nelle regolazioni dell'automobile, questo titolo fa per noi. Realizzato un paio di anni fa, utilizza le schede 3Dfx per fornire una grafica tutto sommato ancora attualissima nonostante il confronto con i capolavori usciti di recente, inoltre su ogni PC considerato non obsoleto in questi giorni potremo giocare senza alcun problema con *Johnny Herbert GP*, con tutti i dettagli al massimo godendoci un gioco di formula 1 rapido, carino e sicuramente più improntato allo stile arcade da sala giochi che alla simulazione estrema dei van *GP3* e similari.

"Nel gioco non sono presenti i veri nomi di piloti e circuiti"

Per questioni di licenze, non troveremo nel gioco i nomi originali dei circuiti (e nemmeno quelli dei piloti), ma potremo sistemarli come preferiamo grazie a un'apposita funzione, inoltre grazie alla comoda funzione di split screen potremo sfidare un amico su un solo computer senza dover per forza ricorrere a una connessione locale tra due diversi computer.

GIOCHI COMPUTER

Un gioco meritevole per chi non ha pretese di simulazione esasperata, ideale su sistemi non potentissimi.

TOTAL SOCCER 2000

■ Casa **Iridon**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **19.900**

Non sarà difficile abituarsi alla frenesia tipica di *Total Soccer*!

Ogni nuovo titolo di calcio sembra quasi dover stupire con grafica fotorealistica ed effetti sonori ai limiti della presenza fisica nello stadio.

Se tutto questo non ci importa e preferiamo divertirci piuttosto che ammirare lo schermo, potremmo apprezzare molto questo *Total Soccer*, un gioco di calcio completo di tutto ma realizzato con il preciso scopo di essere più immediato e divertente che simulativo, una sorta di calcio arcade, come se ne vedono pochi dai tempi degli storici *Kick Off* e *Sensible Soccer*, giochi ormai di altre epoche storiche, informaticamente parlando.

Giocheremo vedendo il campo dall'alto, con omini molto piccoli e quindi irriconoscibili ma perfetti nelle loro caratteristiche e tutti con le loro brave statistiche di gioco.

In *Total Soccer* troveremo tantissime squadre di tutti i campionati conosciuti, è inoltre presente una utile funzione di tutorial con cui far pratica nelle azioni basilari.

GIOCHI COMPUTER

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2001* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 9
Trucchi: Mar 00
Demo: Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ott 00 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 9
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nov/Dic 00 **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per [illegible]

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Come ogni anno *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer: i punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita veloce, grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 Giu 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto. 8
Trucchi: Dic 99
Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy, una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nov 00 **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles [illegible] in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al [illegible] fino all'ultimo [illegible]

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 00

L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su computer e ancora e sempre Gran Prix

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della [illegible] Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata [illegible]

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto. 9
Trucchi: Set 00
Demo: Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA. KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo [illegible]

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto. 9
Trucchi: Lug 99
Demo: Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Mar 99
Non è completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione, ispirata a Warhammer 40.000

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione

Quake III
GMC.Gorman
"Vi stavo aspettando!"

Quake III
GMC.Kevorkian
"Ancora il meglio, dopo tanto tempo!"

Deus Ex
Calo
"Oh! Guarda che bel gattino."

Deus Ex
BANNED.Neon
"Ecco la soluzione!"

Crimson Skies
GMC.Homer
"Questa è una vera indigestione di piombo!"

Crimson Skies
WOLF
"Il simulatore di volo che stavo aspettando."

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711
CD VERTE
0331/226900
CTO
051/753133
HALIFAX
02/413031
LEADER
0332/874111
MICROIDS
02/29062142
MICROSOFT
02/703921
INFOGRAMES
02/93767203

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente, in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto: 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) BLAIR WITCH VOLUME ONE Nov 00 VOTO 8
Casa GoD Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 00
Grande atmosfera e citazioni cinematografiche: questo è il primo episodio di una serie da brivido

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali, il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti: il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

I CINQUE TITOLI CHE NON VORREMMO TROVARE SOTTO L'ALBERO

Ci sono giochi che non andrebbero mai regalati. A nessuno.

1) Waterworld
Il videogioco che è riuscito a peggiorare un buco nell'acqua.

2) V-Rally 2
Un gioco di guida in stile arcade parecchio sottotono.

3) Asteroids
Un gioco degli anni '70 si è fatto il lifting. Meglio non lasciarsi prendere dalla nostalgia.

4) iPanzer '44
Pesante e lento come un carro armato. C'è di meglio.

5) Streets of Simcity
Ogni famiglia ha il suo scheletro nell'armadio.

SECONDA PARTE!

DEUS EX

Warren Spector ha creato un vero capolavoro. Completare *Deus Ex* non è assolutamente semplice, dato che esistono diversi di modi per superare ogni ostacolo e ben tre finali diversi. Giochi per il Mio Computer presenta questo mese la seconda parte della soluzione completa!

TRUCCHI

DEUS EX
Apriamo gestione risorse e andiamo nella cartella "deusex/system". Facciamo una copia del file "user.ini" e poi apriamolo con il programma "BloccoNote". Cerchiamo nel file una lettera della tastiera che non sia ancora associato ad alcun comando. Ad esempio cerchiamo la "t" e di fianco scriviamo "talk". Ogni volta che vediamo in questo file la riga "t=" sostituiamola con "t=talk".
Salviamo e carichiamo il gioco.
Durante il gioco premiamo il tasto "t" e apparirà in basso una riga di comando con la scritta "Say". Cancelliamo la parola "say" con il tasto backspace (lo troviamo sopra l'INVIO) e inseriamo questo codice che abilita tutti i trucchi.
Il codice è: "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True".

ELIPORTO DELL'MJ-12

Purtroppo, invece di arrivare subito alla nostra destinazione, finiremo in una base dell'MJ12. Per poter attivare la console al piano rialzato, dovremo raggiungere i locali delle guardie e prendere la chiave che si trova in uno degli armadietti (il terzo da sinistra). Come al solito, potremo utilizzare diverse strade, la migliore è quella di far fuori le guardie facendo fuoriuscire il gas dal piano sotterraneo – teniamo presente che dovremo avere una tuta per evitare di morire anche noi. Se vogliamo utilizzare questa "tecnica", il codice per rilasciare il gas è **99871**.

Dopodiché, torniamo al ponte principale, aspettiamo che Jock faccia saltare tutto in aria e superiamo i detriti, facendo attenzione ai due robot di guardia.

HONG KONG

Una volta utilizzato l'ascensore per lasciare la base dell'MJ-12, saremo nel cuore di Hong Kong. Il nostro primo compito è raggiungere il tempio Buddista (un enorme edificio rosso), a est del mercato. Davanti ad esso, troveremo una guardia, Quick Gordon, che ci chiederà di trovare la Spada del Dragone, in possesso di Maggie Chow. Torniamo nell'area del mercato e seguiamo le indicazioni per Tonnochi Road, superiamo il ponte crollato (saltando o facendo il giro lungo sulla sinistra) e entriamo nell'hotel. Parlando con la Chow, questa ci dirà di andare alla stazione di Polizia. Si tratta di una falsa traccia, se in ogni caso vogliamo visitare la base della polizia, il codice della cassa di sicurezza al suo interno, sul pavimento, dove troveremo un po' di sano equipaggiamento, è **87342**.

Al contrario, saliamo al secondo piano dell'appartamento e utilizziamo il computer per ficcare il naso negli affari della Chow **(login: "Mchow"; password: "insurgent")**. Probabilmente verremo attaccati prima dalla non così innocua cameriera della Chow, e poi da un nugolo di guardie e soldati. Se così non dovesse accadere, utilizzando una delle lanterne sulle scale, apriremo un passaggio segreto. Arriveremo così in una zona "militarizzata", al centro della quale si trova la spada che cerchiamo, che potremo prendere "aprendo" il campo di forza con il terminale lì vicino (come prima, **login: "Mchow"; password: "insurgent"**)

INCONTRO AL LUCKY MONEY

Scoperto il "voltafaccia" della Chow, dovremo correre al Lucky Money, il night che si trova nella zona del mercato. Seguiamo le insegne, saliamo per la rampa di scale e superiamo la Versalife. Paghiamo per entrare, quindi saliamo per le scale e entriamo nel "privè" al secondo piano, oltre il bancone del bar e il deposito merci. Dopo aver discusso con Max Chen, il capo della Triade rivale, il night verrà attaccato da un commando di MJ-12. Le guardie del locale sono perfettamente in grado di far fuori i nemici (che sono ben corazzati, però!), quindi possiamo scegliere se nasconderci o unirci alla battaglia.

Mentre usciremo dal locale, verremo attaccati da un altro nemico, che dovremo fare a pezzi da soli. Cerchiamo di non colpire per sbaglio i poliziotti nella strada, altrimenti ci attaccheranno anche loro!

Torniamo al Quartier Generale dell'altra Triade, quella davanti al Tempio, e parliamo con la guardia, Gordon Quick, che ci darà il codice per entrare (**1997**).

L'INCONTRO CON TRACER TONG

Potremo così entrare nell'edificio della Triade. Superiamo il cortile, scendiamo per le scale sulla destra, quindi seguiamo il corridoio fino alla sala principale. Uno dei pannelli sul muro nasconde un passaggio segreto: superiamolo (utilizzando lo stesso codice di prima, **1997**), quindi seguiamo il corridoio fino ad arrivare al nascondiglio di Tracer Tong. Questi potrà escludere l'autokill che purtroppo abbiamo

Liberando il gas nell'eliporto del MJ-12, ci risparmieremo un sacco di guai con le guardie.

Uccidarlo o pagarlo?

nel nostro corpo (dobbiamo seguire le sue indicazioni, ci dirà di raggiungere una stanza particolare vuota e con un cerchio arancione)
Dopodiché, cuniamoci con il bot medico in infermeria e ricarichiamoci con l'altro bot nel deposito, dove peraltro troveremo parecchie armi e munizioni

LA VERSALIFE
A questo punto, dovremo visitare la Versalife, la ditta "affiliata" con gli amici dell'MJ-12 L'entrata dell'edificio è vicino al night Lucky Money Insenamo il codice **06288** per utilizzare l'ascensore
Ora abbiamo tre possibilità per raggiungere i "piani alti" Possiamo cercare Hundley e "pagargli" il codice, oppure cercare l'impiegato in uno degli ufficio "open space" degli ultimi piani che ci chiederà di uccidere Hundley in cambio del codice
Alternativamente, possiamo cercare un computer al terzo piano **(login: "all_shifts"; password: "data_entry")** e creare un account falso Il codice che dovremo ottenere, in ogni caso, è **6512**, e dovremo utilizzarlo per aprire l'accesso all'ascensore al piano terra. Arriveremo nel laboratorio segreto dell'MJ-12 (che sembra avere laboratori segreti un po' ovunque), e verremo scambiati per uno scienziato Quindi mettiamo via le armi e non attacchiamo nessuno, in modo da evitare inutili complicazioni
Utilizziamo il passaggio sulla sinistra, saliamo, e violiamo il computer sul tavolo, in modo da aprire il passaggio all'entrata (quello con la statua della "mano" con il mondo)
Scendiamo, superiamo questo passaggio verso il basso e proseguiamo. Arriveremo in una sala cilindrica, con al centro una stanza sopraelevata con un computer Raggiungiamolo **(login: "mchow"; password: "damocles")** per completare la nostra missione
A questo punto le guardie inizieranno ad attaccarci, quindi filiamocela!
Se vogliamo, possiamo visitare i laboratori, passando dalla sala delle guardie, verso il basso I laboratori sono pieni di nemici (soprattutto uomini in nero), ma anche di armi e informazioni interessanti, e soprattutto i famigerati miglioramenti (il codice di accesso è **5878**) In ogni caso, per uscire dalla Versalife, dovremo seguire la strada fatta all'andata

SECONDA VISITA ALLA VERSALIFE
Torniamo da Tong e chiacchieriamo un po' con lui per scoprire cosa abbiamo ottenuto. Ci chiederà di tornare alla Versalife Curiamoci e ricarichiamoci, quindi usciamo Dovremo passare da una seconda entrata seguiamo i segnali per Canal Road, scendiamo nel tunnel e seguiamolo fino al luogo dell'incidente, apriamo la porta con il codice **55655**.
Lasciamoci cadere nel condotto dell'acqua, e quindi seguiamo i corridoi fino alla rampa rossa (attenzione alle trappole!) Abbassiamo la rampa rossa, quindi premiamo il pulsante per entrare nel corridoio – è pieno di robot e guardie! Utilizziamo le granate EMP per metterli fuori combattimento, e arriveremo davanti a un computer. Utilizziamolo **(login: "Mchow"; password: "damocles")** per completare la parte della missione assegnata da Tong. Riceveremo un'altra missione dall'enigmatico Daedalus: proseguiamo verso sinistra, per raggiungere l'Universal Contructor, il sintetizzatore universale
Dovremo scendere per arrivare al centro della struttura, dove troveremo parecchi "miglioramenti" Continuiamo a scendere (codice porta **768**), avviciniamoci al computer e insenamo il codice **525** per distruggerlo. Dovremo affrontare tra l'altro anche Maggie Chow, che utilizza una Spada del Dragone! Saltiamo poi nel cratere creato dall'esplosione, e nuotiamo verso l'uscita – facendo attenzione al mostro mutante che si aggira da quelle parti Sbucheremo nei canali di Hong Kong Se ci sentiamo in vena di esplorazione, da queste parti troveremo anche l'accesso per raggiungere il cadavere dello scienziato indicato da Tong (è una rientranza sulla sinistra, con una specie di rotaia sul soffitto).
Torniamo da Tong, parliamo con lui, con Paul (nostro fratello) e Alex, l'operatore del computer. Curiamoci e ricarichiamoci, quindi usciamo e saliamo sull'elicottero di Jock.

NEW YORK, NEW YORK
Torneremo a New York, dove sta partendo un carico di Morte Grigia Evitiamo le pattuglie di poliziotti (sono praticamente infiniti, non vale la pena sprecare munizioni) e raggiungiamo l'Underworld Bar. Qui incontreremo Filben, che organizzerà un incontro con Stanton. Ci dirà anche che il giornalista Joe Greene è una sporca spia. Usciamo dal bar, andiamo dalle parti del magazzino Osgoods and Sons (che ora è ridotto in macerie) e incontreremo il nostro uomo Prima di andarcene, uccidiamo Joe Greene (si trova nell'Ospedale) e parliamo nuovamente con Filben Sempre nel bar, troveremo un militare americano – Vinny - parliamoci, sarà molto utile! Se vogliamo, possiamo andare da Smuggler per comprare delle bombe LAM, però le strade sono piene di guardie, e le LAM potremo trovarle comunque più avanti. Torniamo al solito hotel, saliamo sul tetto e arriveremo ai cantieri navali.

I CANTIERI NAVALI
Arrivati al parcheggio, usiamo la grata per entrare nei Cantieri Se abbiamo parlato con

I dintorni dell'Hilton Hotel sono ora pattugliati da pericolosi Bot e una marea di soldati.

TRUCCHI

Scriviamolo esattamente così. Poi premiamo ancora "T" per inserire uno dei seguenti codici e abilitare i corrispondenti trucchi.
Alternativamente possiamo selezionare l'eseguibile che lancia il gioco, creare un collegamento con gestione risorse a lanciare il gioco con questo comando (ammettendo di aver installato il gioco nel disco rigido C): "c:\Deus Ex\System\DeusEx.exe - hax0r"

god - invincibilità
players only – blocca i nemici
invisible true – abilita l'invisibilità
invisible false – disabilita l'invisibilità
behindview 1 – passa alla visuale in terza persona
behindview 0 – disabilita la visuale in terza persona
fly – per...volare!
walk – disabilita il volo
ghost – abilita il "No Clipping Mode", per passare attraverso i muri
iamwarren – abilita il campo EMP
allskillpoints – per avere tutti i punti esperienza
allweapons – per avere tutte le armi
allammo – per ricaricarci di munizioni
tantalus – distrugge il nemico selezionato
opensesama – apre la porta selezionata
legend – abilita il menu segreto
allhealth – manda al massimo l'energia vitale
allenergy – ricarica l'energia
allcredits – 10.000 crediti?
Higher # - mettiamo un numero al posto di # per velocizzare il gioco.
slomo # - mettiamo un numero al posto di # per rallentare il gioco.
summon # - per creare un oggetto. Al posto di # mettiamo uno dei nome della lista degli oggetti

Lista dei Livelli

Dopo aver abilitati i trucchi possiamo facilmente

TRUCCHI

passare da un livello all'altro con questi codici. Consigliamo di non salvare dopo essere saltati a un livello, perché perderemo tutti gli oggetti nel nostro inventario e le missioni completate.

Il livello di addestramento

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal

Missione a New York

Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse

L'aereoporto

Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase
Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland

La defezione

Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground

Il laboratorio segreto

Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab

Hong Kong

Open

Prendiamo questa fiala di Ambrosia, in modo da poter salvare Dowd.

Vinny (il militare americano nell'Underground Bar) potremo entrare nei cantieri senza troppi problemi, dato che le guardie ci faranno passare. Altrimenti dovremo aprirci la strada innaffiandole di piombo e recuperando la chiave da una di loro.
Una volta dentro, troveremo di fronte a noi un edificio. Partendo dal presupposto che ogni singola cassa di ogni edificio di *Deus Ex* normalmente nasconde qualcosa di interessante, ai fini stretti della nostra soluzione possiamo evitare questo edificio. Andiamo sulla sinistra, e arriveremo in un piazzale: sulla destra c'è l'enorme armeria, mentre i due fabbricati sulla sinistra contengono delle guardie e un robot di mantenimento, utile per ricaricarci. Per entrare nell'armeria, da cui dovremo recuperare almeno tre cariche esplosive LAM, possiamo passare dalla guardiola (il fabbricato sulla sinistra, scassinando la porta) oppure facendo esplodere i barili esplosivi di fronte alla porta. Corriamo poi sulla sinistra non appena entrati e utilizziamo il computer nella guardiola **(logon: "usfema"; password: "security")** per disattivare tutti i bot di sicurezza e i tre pulsanti sulla console per aprire il deposito (in particolare il terzo), dentro cui troveremo le LAM.
Torniamo indietro, "rincanchiamoci" nella seconda casetta (possiamo passare dalla finestra, posizionando una scatola piccola sotto di essa e saltando dentro), quindi superiamo il passaggio in fondo o il cancello sulla destra del fabbricato con il robot di mantenimento.
Ora avremo tre possibilità per entrare nel cantiere: la prima, che consigliamo, è di salire sulla gru, attivare il pulsante in alto e seguire il braccio della gru per arrivare sul tetto del cantiere. Da lì, dobbiamo sfondare una delle grate con il piede di porco e scendere, facendo attenzione alla ventola e ai ragni robot. Alternativamente, si può passare dalle fogne, che però sono piene di torrette e trappole. Prima di incamminarci per questa strada, è meglio disattivare la pompa delle fogne, che si trova in una piccola capanna di legno addosso al muro del deposito più grosso. Infine, c'è sempre la possibilità di un attacco frontale, eliminando tutte le guardie e poi violare il controllo della porta (**0909**).
Per entrare nella nave, anche qui abbiamo due possibilità: una è buttarsi in acqua, e risalire da una scala posta dall'altro lato della nave stessa. Il metodo più "quieto" è quello di raggiungere i controlli della gru (quella interna), inserire il codice **6655** per spostare

Maggie ci obbligherà a un altro duello a base di nanotecnologie!

Meglio non affrontare i nassifondi radioattivi di Parigi senza tuta ambientale!

il traliccio di fronte alla porta della nave e quindi con velocità da funambolo superare il traliccio e salire sulla nave

I PONTI SUPERIORI DELLA NAVE

Una volta sulla nave, facciamo fuori le guardie che si aggirano da queste parti. Prima di poter scendere ai ponti inferiori, dovremo trovare una chiave. Giriamo per le stanze della nave utilizzando questi codici per aprire le porte.

Stanza del Capitano **65678**

Computer del Capitano **Logon: "kzhao"; password: "captain"**

Armeria. **71324**

Sala controlli **83353**

Ovviamente, la chiave di cui abbiamo bisogno è nella stanza del capitano! Ricordiamoci di prendere anche la fiala di Ambrosia che si trova nel laboratorio, una delle stanze dei ponti superiori

I PONTI INFERIORI

Prima di tutto, raggiungiamo il tecnico con il robot di mantenimento, che ci chiederà di disattivare due controlli ché stanno mandando in corto circuito tutto quanto. Aiutiamolo, e poi prendiamo la chiave che si trova sulla cassa vicino al tecnico. Poi raggiungiamo il locale pompe e invertiamo il flusso delle pompe stesse - in modo da far affluire acqua invece che di salvarla. Utilizziamo il computer in questa stanza (**Logon: "kzhao"; password: "captain"**). Per affondare la nave, dovremo posizionare cinque cariche LAM (che ormai dovremmo aver racimolato) nei cinque punti indicati sulla mappa ricevuta via computer. Le locazioni da far esplodere sono:

1) Dove abbiamo trovato prima la perdita di elettricità.

2) La seconda è nella Sala motori, ed è ben visibile

3) La terza è sempre nella Sala motori, ma sul lato opposto. Per raggiungerlo, abbassiamo il ponte che si trova al centro della stanza (codice **9753**) e seguiamo il percorso. Eliminiamo le guardie che si trovano nella sala in alto, rompiamo la finestra sulla destra, e usciamo fuori per poter raggiungere il punto "incriminato"

4) Sul lato più lontano dell'eliporto

5) Nel locale pompe.

Una volta fatti esplodere tutti e cinque i punti indicati sulla mappa, dovremo abbandonare la nave. E anche di corsa - in effetti, non c'è un vero e proprio conto alla rovescia, ma la nave diventa sempre più instabile.

Per abbandonare i cantieri navali, non ci resta che usare lo stesso percorso fatto dal tetto, salendo sul traliccio e poi risalire attraverso i condotti dell'aria fino al tetto

IL CIMITERO

Raggiungeremo il cimitero dove si nasconde Dowd. Parliamo con il tizio al cancello, quindi entriamo nella cripta e chiacchieriamo un po' con il nostro contatto (Dowd, appunto). Dopodiché usciamo e teniamoci pronti a uno scontro con gli Uomini in Nero. Alternativamente, una delle tombe nella cripta di Dowd conduce all'esterno in una posizione in cui potremo far fuori parecchi nemici molto più agevolmente. Prima di tornare sull'elicottero, entriamo nella capanna del custode e distruggiamo il generatore di campo.

L'ARRIVO A PARIGI

Dal tetto del grattacielo potremo divertirci a far fuori qualche guardia con il fucile da cecchino. Per scendere, utilizziamo il montacarichi (codice **4003**). Per uscire dall'edificio il codice è invece **0001**. Meglio avere a portata di mano una tuta ambientale, dato che la zona è piena di radiazioni.

Nella stazione del metrò troveremo un mercante d'armi, che ci verrà incontro con i prezzi se elimineremo le tre guardie umane nel corridoio - non serve distruggere il bot. Dirigiamoci poi verso la chiesa. Potremo entrare dall'entrata principale, o passando da una delle finestre chiuse dalle assi di legno sul retro, dopo aver ovviamente eliminato le assi!

LE CATACOMBE

Appena entrati, troveremo la mappa completa delle catacombe. Cerchiamo di raggiungere il Bunker 1, dove troveremo la Silhoutte, il gruppo di terroristi parigino che dobbiamo contattare. Scambiamo quattro chiacchiere con Chad per scoprire che dovremo liberare dei prigionieri per conquistarci la sua fiducia. Raggiungiamo il Bunker 3 (se la "porta" è chiusa, i mattoni vicino alle alcove la apriranno), e apriamoci la strada tra le guardie nemiche. Dovremo ucciderle tutte, specie gli uomini (e le donne) in nero, dato che quando libereremo gli ostaggi, i nostri nemici hanno la fastidiosa tendenza di ucciderli a vista!

Se dovesse servirci, magari per disattivare le torrette e le telecamere, potremo collegarci ai van computer e terminali con il **logon: "hela"; password "ragnarok"**. In fondo alla stanza piena di guardie, troveremo la chiave per la prigione al centro del bunker. Una volta che tutti gli ostaggi sono tornati al Bunker della Silhoutte (noteremo sullo schermo la scritta "Obiettivo Secondario completato"), Chad deciderà finalmente di fidarsi di noi.

PER LE STRADE DI PARIGI

Per uscire dalle catacombe, seguiamo la strada indicata dalla mappa, evitando quella principale "minata" dal MJ-12. Arriveremo a un'altra serie di catacombe, che hanno due uscite. Una è aperta, ma finisce proprio nel bel mezzo di un nugolo di guardie armate.

Il retro del Le Porte de L'Enfer nascone una marea di oggetti interessanti.

TRUCCHI

Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld

Il ritorno a New York

Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground

L'assalto alla nave

Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan

Parigi

Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground

Il Castello Vandenberg

Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels

Il complesso sottomarino

Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_OceanLab_Silo
Open 14_OceanLab_UC

TRUCCHI

Open 14_Vandenberg_Sub

L'Area 51
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

I Filmati
Con questi codici possiamo vedere i filmati dell'inizio e dei tre finali del gioco:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4
(quest'ultimo è un filmato, non una delle possibili conclusioni del gioco)

Lista degli Oggetti
Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade

Ecco il quadro dietro cui sono nascosti i segreti della famiglia DuClare.

Per l'altra dovremo utilizzare dei grimaldelli, ma almeno è più sicura.
Avviciniamoci al terminale vicino alla guardiola e utilizziamolo (**logon: "streetstation17"; password: "werewolf"**) per disattivare i robot che gironzolano da queste parti. Se vogliamo racimolare un po' di soldi, Leon che si trova dietro all'Ostello ci chiederà di trovare un po' di fiale di droga, che si trovano per inciso nel forno del locale. Tra l'altro, potremo incontrare in questo caffè James Reyes (il dottore dell'UNATCO) che ci rivelerà la frase omicida per uccidere Gunther (lo troveremo solo se quando lo abbiamo incontrato scappando dalla nostra base, gli abbiamo detto di rimanere nell'UNATCO). Raggiungiamo poi Le Porte de l'Enfer (per entrare potremo pagare, far saltare in aria le porte o più pacificamente passare attraverso le solite grate per "raccogliere" la chiave gratuitamente). Se vogliamo dare un'occhiata in giro, il codice per il deposito del bar è **1966** – è particolarmente ricco di oggetti e armi. Raggiungiamo il secondo piano e parliamo con Nicolette – la noteremo perché è seduta da sola a un tavolo. Dato che abbiamo conquistato la fiducia di Chad, acconsentirà a un incontro dietro al locale. Usciamo e saliamo con lei sul nostro fido elicottero.

IL CASTELLO DUCLARE

Un livello senza nemici, finalmente! Per entrare, possiamo come al solito far saltare in aria la porta, oppure passare da una delle finestre sul retro, che è bloccata solo da assi di legno. Saliamo al primo piano e dietro al vaso nell'anticamera (quella con il parapetto in legno) troveremo la chiave per la stanza di Beth. Una volta dentro, cerchiamo dietro al quadro per trovare la chiave per le cantine. Scendiamo in cucina, e raggiungiamo le cantine. Apriamo la porta, quindi seguiamo il corridoio e giriamo il portacandela per aprire la porta segreta verso il laboratorio segreto. Quando saremo bloccati dai detriti, facciamoli saltare in aria con una carica LAM. Utilizziamo il computer di Beth (**logon: "bduclare"; password: "nico_angel"**). A questo punto non ci rimane che tornare davanti al castello e attraversare il labirinto (che poi è abbastanza semplice da superare, il problema è dato dalle guardie!)

LA CATTEDRALE DEI TEMPLARI

Poteva mancare in un gioco del genere un "capitolo" dedicato ai Templari? Arriveremo davanti a un cancelletto chiuso. Andiamo sulla sinistra, e entriamo nell'edificio utilizzando le scatole per superare la finestra. Come è prevedibile, dato che ci troviamo nella casa del custode, troveremo la chiave di cui abbiamo bisogno.
La prima parte del percorso è un "comodoio" tra edifici. Per disattivare l'enorme robot che pattuglia la zona, dobbiamo superare la porta sulla sinistra, e raggiungere la guardiola oltre il ponte, dove troveremo un terminale che ci permette di bloccare il suddetto robot.
Proseguendo, arriveremo a un ponte su un fiumiciattolo. Se vogliamo, possiamo raggiungere la Cattedrale a nuoto – solo però se abbiamo un ottimo "skill", dato che il percorso è lungo. Il modo migliore è quello di arrivare fino al giardino interno, quindi girare intorno alla Cattedrale e utilizzare il graticcio sul muro per salire sul tetto. Da lì, troveremo una parte del soffitto fatta in vetro, che ci permetterà, una volta sfondata, di entrare senza troppi problemi.
All'interno della Cattedrale, ci sono due stanze "chiuse". La prima è quella della tesoreria, verso il basso, il cui codice è **1942**. L'altra è la stanza del computer, il nostro obiettivo, il cui codice è invece **0022**. Qui incontreremo l'amico Gunther, che dovremo far fuori con la frase omicida (se l'abbiamo) oppure a fucilate, cercando di colpirgli la testa e star lontani dal suo lanciafiamme.
Dopo lo scontro con Gunther, usiamo il computer (**logon: "34501"; Password: "08711"**). A questo punto possiamo uscire dalla Cattedrale!

L'INCONTRO CON EVERETT

Torniamo sui nostri passi e scendiamo nella metropolitana. Sulla banchina, incontreremo un uomo di Everett, che ci tramortirà. Rinverremo nella casa di Everett. Parliamo con questo nostro nuovo alleato, quindi giriamo un po' per la sua casa. In primo luogo, scopriremo che andando nella sua stanza, lo specchio nasconde un passaggio, la cui chiave si trova nella stanza di Alex, nella sala chiusa da una porta corazzata (codice **8001**). Incontreremo così l'antico amico di Everett, Lucias, che potremo aiutare o addirittura uccidere. In questa stessa stanza troveremo due "miglioramenti" che potremo prendere utilizzando i codici **2384** e **6426**. Una volta che abbiamo finito, possiamo andare all'eliporto: qui incontreremo un meccanico che si comporta in modo alquanto strano: parliamoci assieme e poi torniamo da Everett, in modo da smascherarlo e salvare la vita al fido Jock. Dopodiché, saliamo sull'elicottero.

La casa di Everett racchiude parecchie stanze segrete!

GIOCHI COMPUTER

IL PROSSIMO MESE

Sul prossimo numero, troveremo la terza e ultima parte della soluzione di *Deus Ex*.

TERZA PARTE!

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Ecco la terza (e ultima!) parte di questa incredibile avventura. Il leggendario Indy deve recuperare le ultime parti e riattivare la macchina infernale. Il nostro archeologo, possiamo dirlo già adesso, sarà all'altezza della situazione! L'avventura si conclude con il livello 16, ma GMC pubblica anche la guida al livello segreto, il 17.

TRUCCHI

NBA 2000 LIVE

Ecco che puntualissimo troviamo sui nostri monitor *NBA 2000*. E naturalmente le migliorie sono tante e tali da chiederci se può essere migliorato ancora di molto...

Per gustare in pieno l'ultimo titolo della serie NBA proviamo questi trucchetti suggeriti da GMC:

- Al menu principale digitiamo "redover" in minuscolo; dovremo sentire un "beep" e da ora in poi i nostri atleti saranno decisamente più forti e veloci.

- Giocando in modalità "superstar" potremo incontrare Michael Jordan. Battiamolo in una sfida noi contro di lui e potremo così utilizzarlo anche durante il normale campionato nella nostra squadra.

- Sempre in modalità "superstar" rubando palla 15 volte potremo sbloccare Isaiah Thomas.

- Ecco un modo per vincere facilmente: in modalità "superstar" scegliamo un giocatore contro Jordan. regoliamo la partita a 11 punti, e al menu di scelta dei comandi, scegliamo Jordan come nostro giocatore. Lasciamo poi che il nostro avversario ci segni 10 punti e a questo punto, torniamo al menu di scelta del controllo e passiamo da Jordan all'altro giocatore. Ora dobbiamo semplicemente segnare un punto.

LIVELLO 14: LA TOMBA DI NUB

Passaggi segreti e camere sotterranee ci accompagneranno per tutto il livello. Qui troveremo l'ultima parte della Macchina infernale, il pezzo di Nub, che comando i dispositivi elettrici.

Avanziamo e saliamo sul masso **(27)**, poi sulla piattaforma e poi ancora su fino al punto più alto. Saltiamo e rimaniamo aggrappati al bordo, poi dondoliamoci a destra fino a che vediamo che possiamo lasciarci andare per poterci aggrappare subito al bordo inferiore. Da qui rialziamoci e scendiamo verso la stanza delle colonne. Attraversiamola e dopo aver ucciso i ragni prendiamo le monete d'oro sul fondo di una piscina a sinistra **(28)**. Torniamo nella sala: a sinistra ci sono delle scale che portano in una grotta. Da qui arrampichiamoci in alto e caliamoci nel buco in basso. Strisciamo nell'apertura poi appena possibile alziamoci e recuperiamo le monete d'argento nella nicchia. Torniamo giù e strisciamo a destra uccidendo gli scorpioni. Arriviamo nella sala **(29)**, avviciniamoci al panno arancione e spingiamo la statua che si trova lì davanti, poi tagliamo il panno col machete ed entriamo. Saltiamo dall'altra parte **(30)**, poi giù lungo il corridoio usiamo lo scivolo e a destra troviamo una leva nella nicchia, azioniamola. Si è aperto un passaggio, entriamo e scendiamo fino alla stanza con le grate. Cadremo certamente giù: qui uccidiamo i serpenti e prendiamo la barra d'oro. Usciamo e andiamo sull'altra grata; tagliamo il panno e tiriamo tre volte il blocco per procedere nella stanza seguente, con le due mattonelle che si muovono. Saltiamo al centro della prima, aspettiamo che si "stabilizzi" poi saltiamo al centro della seconda e infine raggiungiamo la scaletta che porta in alto. Entriamo a sinistra, scendiamo le scale e premiamo il pulsante dietro al blocco al centro della stanza. La statua si muove. Entriamo nel passaggio alle nostre spalle e uccidiamo un po' di animaletti, prendiamo la barra d'argento a destra, poi andiamo a sinistra dove in fondo dobbiamo usare la frusta per salire e raggiungere il tetto. Saltiamo sulle piattaforme e saliamo a destra fino ai massi. Qui ancora in alto a destra e una volta su usiamo i massi di sinistra. Caliamoci in basso fino ad avere di fronte la statua di Anubi. Usiamo la frusta sulla statua per farle saltare un braccio, prendiamolo e usciamo per le scale. Andiamo a sinistra ed entriamo nel passaggio di destra per sfuggire ai russi. Usiamo la frusta per passare il burrone e premiamo il pulsante che abbassa un sarcofago. Prendiamo la gemma blu ed entriamo nel passaggio. Qui uccidiamo i russi e torniamo fino alla statua senza un braccio vista all'inizio, uccidendo una marea di russi nel tragitto. Inseriamo il braccio al suo posto e tiriamo la leva a destra per aprire la porta. Entriamo e spariamo alla macchina volante Dobbiamo attivare l'ascensore. Vicino al muro di sinistra usiamo il pezzo di Azerim per levitare al piano superiore. Superiamo la stanza saltando sulle colonne, prendiamo il kit medico e premiamo il pulsante che apre il pavimento al centro. Appare Volodnikov. Premiamo il pulsante ancora e uccidiamo da questa posizione le guardie russe, poi caliamoci a terra, scendiamo per le scale usate da Volodnikov e premiamo il bottone. Dobbiamo tendere una trappola. Scendiamo le scale e tiriamo il masso a sinistra,

27 SCALIAMO LA PARETE

28 LA POZZA D'ACQUA

29 CERCHIAMO IL DRAPPO ARANCIONE

entriamo nella stanza e tiriamo ancora il masso fin sulla mattonella, usciamo e saliamo al piano superiore. Nella stanza in fondo spostiamo la statua in modo che sia bloccato il passaggio di destra o di sinistra. Dal corridoio prendiamo le scale a sinistra e inseguiamo Volodnikov fino alla stanza con la statua spostata **(31)**. Bloccato! Prendiamo l'ingranaggio di bronzo, nel corridoio uccidiamo un nemico, saliamo la scala, premiamo il pulsante, saliamo ancora e in cima rompiamo il panno sulla parete col machete Tiriamo il blocco finché possiamo salirci e raggiungere l'apertura. Il passaggio porta a una leva che azionata apre un cancello già da basso. Torniamo dov'era il blocco e lungo il corridoio, in una nicchia a destra, troveremo una chiave Usiamola per aprire la cabina, poi mettiamo l'ingranaggio dentro la tartaruga e premiamo il pulsante. Ancora non succede niente allora usciamo e spingiamo il blocco dentro la cabina. Ora tutto quadra! L'ascensore scende, il contrappeso sale Levitiamo con la parte di Azerim stando sulla mattonella di sinistra e andiamo in fondo al corridoio a destra. Usiamo la frusta sul contrappeso per scendere. Spariamo subito ai due robot. Usiamo le piattaforme per appenderci al pilastro, da qui caliamoci sulla piattaforma. Di nuovo con le piattaforme arriviamo al pilastro e recuperiamo l'idolo d'argento dalla nicchia.

Proseguiamo e arriviamo alla piscina con i piranha. Tuffiamoci, entriamo nel tunnel a destra e premiamo il pulsante in fondo che farà apparire una statua. Prendiamo la barra d'oro dietro al pilastro sommerso e usciamo usando la piattaforma bassa a sinistra.

30 ATTENZIONE AL PRECIPIZIO

Usiamo il pezzo di Urgon sul muro e prendiamo il cristallo rosso, poi saltiamo dall'altra parte della stanza usando la testa della statua e la piattaforma. Uccidiamo il robot, andiamo nella stanza rossa e saliamo nella sala con la piscina e la sfera elettrica. Attenzione la sfera ci può fare male...dobbiamo correre e cambiare posizione solo quando si ricarica tra un fulmine e l'altro. Andiamo a sinistra e vedremo un muro da rompere dentro troviamo un idolo d'oro. Avanziamo e prendiamo un kit medico vicino allo scheletro, poi usiamo la frusta sopra ai gradini per passare oltre. In fondo alla piattaforma usiamo ancora la frusta, dalla grata percorriamo il corridoio a sinistra e in fondo saltiamo sulla piattaforma Saltiamo ancora, poi scendiamo per lo scivolo e saltiamo in fondo per raggiungere la piattaforma. Saliamo a sinistra e usiamo la parte di Azerim per levitare. Muoviamo le teste di leone verso il foro centrale, facendo attenzione a non cadere. Dentro la nicchia premiamo il pulsante. La sfera elettrica si è sollevata. Premiamo il pulsante d'argento sulla destra e quello blu sulla sinistra tre volte così da far scendere Il livello dell'acqua. Arrivano anche i Russi però. Abbassiamo ancora la sfera premendo il primo pulsante per uccidere i nemici. Rialziamo la sfera e torniamo alla piscina. Tuffiamoci dopo aver ucciso i soldati rimasti, emergiamo all'altezza della piattaforma centrale, entriamo nella porta, saliamo fino in cima alla torre per prendere la parte di Nub. Ributtiamoci in acqua, saliamo al centro, entriamo e usiamo il pezzo di Nub sul pulsante a sinistra per far apparire il ponte. Saliamo e attraversiamolo. Cerchiamo un pulsante come quello di prima e usiamo il pezzo di Nub. Entriamo nel passaggio e uccidiamo i serpenti, poi scendiamo Sulla mattonella usiamo il pezzo di Nub e poi quello di Azerim. A sinistra togliamo il masso

31 BLOCCHIAMO IL PASSAGGIO

32 IL GRANDE ROBOT

TRUCCHI

- Per sbloccare Larry Bird dovremo segnare almeno 20 punti nella modalità "superstar" e nel gioco "3-Point Shoot Out". Per riuscirci proviamo a usare Glenn Rice dei Lakers, o John Stockton dei Jazz.

NERF ARENA BLAST

Uno sparatutto senza sangue, violenza e polemiche. Per forza: le armi che impugneremo non sono i soliti fucili a pompa e mitragliatrice, bensì le innocue ma simpatiche armi-giocattolo dell'americana Nerf. Durante il gioco premiamo "\" o "~" per attivare la console:

allammo - 999 colpi per tutte le armi
fly – per volare!
ghost – permette di camminare attraverso i muri
walk – disabilita gli effetti dei codici "fly" e "ghost"
god - invincibilità
behindview 1- cambia la visione e passa alla telecamera in terza persona

Infine possiamo inserire il codice:
open [nome del livello] e premere INVIO per attivarlo. Al posto di "nome del livello" possiamo inserire uno dei seguenti nomi:

AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia

TRUCCHI

AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Finalmente possiamo combattere le battaglie dell'ultima Guerra Mondiale su una mappa tridimensionale, che migliora notevolmente la nostra visione e ci permette di farci una idea precisa della situazione.
Per prima cosa facciamo una copia del file panzer.ini che

dall'ascensore, usiamo il pezzo di Nub da basso sul pulsante e torniamo nell'ascensore. Premiamo il pulsante Saliamo. Usciamo e facciamo le scale dietro all'ascensore, arrampichiamoci in altro e saltiamo sul tetto dell'ascensore per prendere la barra d'argento. Saltiamo giù e avanziamo, prendiamo il kit medico e usiamo la parte di Nub sul pulsante a sinistra. Entriamo nella porta e eliminiamo il robot. Apriamo il sarcofago stando sulla mattonella dipinta e usiamo la parte di Nub per azionare il pulsante e poter raccogliere così il cristallo dell'occhio di Nub.
Usiamo ora la parte di Nub su tutti i pulsanti per accendere le diverse sezione del pavimento. Mettiamo l'Occhio nell'orbita (!) in fondo alla stanza e apparirà così il Robot Guardiano (**32**). Il robot è abbastanza lento e fa più paura che altro; evitiamo il suo raggio laser e aspettiamo che passi sui pannelli per prendere la scossa Nel frattempo ripariamoci sempre e riattiviamo in continuazione i pannelli che si spengono. Dopo un po' di scosse verrà distrutto, quindi saltiamo al centro della sala, poi sulla testa del robot e infine sul cornicione.
Premiamo il pulsante sulla destra e dopo aver passato il ponte proseguiamo nel corridoio, passiamo le colonne e raggiungiamo la fine del livello. Tutti i pezzi della macchina sono ora in mano alla CIA

LIVELLO 15: LA MACCHINA INFERNALE

Dobbiamo riprenderci le "nostre" parti e attivare la macchina.
Scendiamo al piano di sotto con la scala e nella sala prendiamo I kit medici e I razzi; spariamo ai tre robot volanti e andiamo avanti fino all'ascensore che sale (**33**).
Scendiamo, entriamo nell'ascensore e premiamo il pulsante. Usciamo ed entriamo nel passaggio e in fondo al corridoio premiamo il pulsante.
Filmato: scendiamo le scale e incontriamo Sophia e la CIA (**34**).
Saltiamo in acqua a destra, usciamo e corriamo fino in fondo al corridoio evitando i fulmini.
Emergiamo nel corridoio e saltiamo nell'apertura a destra. Scendiamo, arrampichiamoci a sinistra e andiamo avanti, arrampichiamoci ancora dopo aver fatto passare il fulmine e saltiamo dall'altra parte del burrone
Prendiamo il pezzo di Nub, la gemma verde e la gemma rossa nelle nicchie.
Torniamo alla macchina e saltiamo al centro, dove vediamo la luce, poi levitiamo (anche senza la parte di Azerim), saltiamo sulla piattaforma in alto e usiamo le scale per salire fino in cima alla statua del cavallo senza testa. Prendiamo la parte di Azerim e verrà disattivata la corrente. In fondo alla scaletta prendiamo l'idolo d'oro.
Torniamo sopra e usiamo una delle scale vicine alla statua per saltare sulla piattaforma e da qui nella sala.
Usiamo la frusta per raggiungere il passaggio, premiamo il pulsante e entriamo nella stanza evitando le sfere elettriche.
Con le piattaforme andiamo verso sinistra fino al muro dove c'è un passaggio. Arriviamo di nuovo nella camera della macchina, attraversiamola con le piattaforme e entriamo nel corridoio. Saltiamo in acqua, emergiamo sulla piattaforma e facciamo le scale: dalle nicchie prendiamo la gemma blu, la gemma rossa e la parte di Urgon. Mettiamo il pezzo di Nub dove c'era quello di Urgon, usciamo e attraverso le piattaforme girevoli arriviamo all'ascensore. Scendiamo. Inseriamo la parte di Urgon nel macchinario.
Torniamo all'ascensore e saliamo due piani. Saltiamo sulla piccola piattaforma davanti e da lì a sinistra raggiungiamo il cornicione.
Prendiamo le gemme verde e blu,

33 C'È DA AVERE PAURA

34 POVERA SOPHIA

35 IL ROBOT RICOMPOSTO

36 I FLUSSI SPAZIO-TEMPORALI

saltiamo sulla prima piattaforma poi su un'altra fino all'apertura nel muro. Premiamo il pulsante e entriamo nell'ascensore dopo aver ucciso l'animale Qui incontriamo Turner che avendo usato il pezzo di Taklit è invisibile...uccidiamolo mentre è visibile e prendiamo il pezzo di Taklit, il kit medico e levitiamo verso l'alto con la parte di Azerim stando sulla mattonella.
Saltiamo nella stanza della sfera dopo aver ucciso I nemici, usiamo la parte di Taklit e premiamo il pulsante per disattivare la sfera. Saliamo ancora levitando e prendiamo la testa di Marduk al centro della sala e sostituiamola con la parte di Azerim. Si abbasserà così il cristallo in cui è rinchiusa Sophia e si aprirà una porta. Corriamo nel corridoio e sulla destra troviamo un passaggio-trappola da evitare; prendiamo la gemma rossa e la gemma verde dalle nicchie e torniamo al corridoio.

Entriamo in ascensore e scendiamo **(35)**. Attacchiamo la testa di Marduk al corpo e presto si muoverà verso la Macchina. Torniamo all'ascensore, saliamo al piano di sopra, facciamo il corridoio e entriamo nel passaggio in basso dove c'era prima il robot. Raccogliamo l'idolo d'argento. Torniamo nella stanza con Marduk e mettiamo la parte di Taklit nel pannello a destra Tiriamo la leva per passare con Sophia al prossimo livello.

LIVELLO 16: AETHERIUM

Un livello strano e decisamente inquietante. Non anticipiamo nulla: la cosa migliore è guardare di frequente la mappa e imparare subito come entrare nel cubo multidimensionale e come agganciare le "correnti" che ci portano nella realtà **(36)**. Entriamo nel tunnel verde (usiamo la mappa per individuarlo) che ci porta in una stanza blu. Prendiamo lo Strumento dall'Aldilà, buttiamoci nel buco, scendiamo a destra e saltiamo in modo che poi possiamo calarci nel fascio di luce. Andiamo verso la costruzione e verso gli anelli, prendiamo il tunnel viola e con lo strumento raggiungiamo la realtà. Siamo alle miniere di Meroe, raccogliamo i soldi e l'antidoto vicino alla jeep. Torniamo per dove siamo venuti. Con il tunnel arancione arriviamo all'idolo di legno della laguna di Palawan **(37)**. Prendiamo l'erba medicinale e le monete d'argento vicino alla statua. Di nuovo torniamo indietro e alla fine del tunnel e nuotiamo verso il basso.
Dovremmo essere alla base del cubo: uccidiamo tutti gli strani animali e entriamo nel passaggio dove troviamo la gemma dell'Aetherium. Entriamo nel tunnel blu con gli anelli (sempre usiamo lo strumento dell'aldilà) e così ci ritroveremo nel livello del fiume Tian Shan, verso la fine **(38)**. Avviciniamoci al candelabro e scendiamo a destra e prendiamo le monete d'oro e il kit medico vicino allo scheletro. Torniamo nel punto in cui siamo arrivati e apriamo un passaggio di fronte a quello dal quale siamo arrivati. Attraversiamo il tunnel, il fascio di luce e nella stanza seguente uccidiamo tutti gli animali. In mezzo alla stanza c'è una botola, buttiamoci dentro, cerchiamo il tunnel arancione e seguiamolo fino alla fine ma invece che entrare come prima nella laguna di Palawan andiamo dall'altra parte.
Entriamo così nel mondo di Monkey Island **(39)**! Chi ci ha giocato ricorderà sicuramente questa locazione.
Notiamo le facce appese al muro e prendiamo l'idolo d'oro sul tavolo. Torniamo nel tunnel, attraversiamo gli anelli e scendiamo a sinistra. Qui diventa difficile da spiegare: cerchiamo il tunnel blu per tornare nei pressi del fiume Tian Shan, entriamo nel tunnel in prossimità del candelabro e scendiamo a terra. Levitiamo nel fascio di luce e qui dovremmo trovare una stanza piccola con all'interno una gemma. Torniamo nella luce e levitiamo fino alla stanza della reincarnazione di Marduk, che non può essere uccisa e quindi conviene entrare in un tunnel blu ai lati della stanza. Nel corridoio uccidiamo tutto ciò che incontriamo. Gironzoliamo fino a trovare il corridoio rosa. Usiamo lo strumento per aprirci una varco nella realtà. Prendiamo la barra d'argento e lo

37 IL LIVELLO PALAWAN NELLA REALTÀ

TRUCCHI

troviamo nella cartella principale del gioco.
Poi apriamo questo file con il BloccoNote e aggiungiamo la seguente linea nella sezione [SIM]:

TestCheat = TRUE
Poi, durante il gioco, possiamo inserire le seguenti combinazioni di tasti per attivare i corrispondenti trucchi:

F12 – termina uno scenario con una sconfitta
CTRL+F12 – termina lo scenario con una vittoria parziale
CTRL+SHIFT+F12 – termina lo scenario con una vittoria
CTRL+SHIFT+END – per distruggere il nostro stesso veicolo
CTRL+SHIFT+DELETE – distrugge il veicolo selezionato

ROLLCAGE 2

Un ottimo gioco per chi ama sfogarsi...guidando. In *Rollcage 2* non dovremo essere corretti sulle strade, anzi...
Andiamo nel menu "Bonus Awards" e inseriamo uno dei seguenti codici. Sentiremo un breve "beep", conferma che è stato abilitato il corrispondente trucco.

metropolis – abilita tutte le vetture
mynameisneo – abilita tutte le missioni
mynameismrsmith – abilita tutte le missioni tranne la prima
inversion – sarà come essere... allo specchio!
wreckedonspeed – abilita tutti i tipi di gioco
warpspeedmrsulu – abilita tutti i tracciati

Invece i seguenti codici danno risultati diversi tutte le volte, e sono da provare a nostro rischio e pericolo!
givemetheguysback
itisiwhoammad
billythewhizz
snar

STARLANCER

Arrivati alla schermata principale di *Starlancer*

TRUCCHI

teniamo premuto CTRL e digitiamo "potato". Quando l'indicatore di missione rosso appare nell'angolo in alto a sinistra (M1 sta per Missione 1) digitiamo il numero della missione che vogliamo giocare. Vedremo l'indicatore di missione cambiare a seconda del numero che abbiamo inserito. Attenzione: ci sono 24 missioni, per selezionare quelle dalla 1 alla 9 dovremo inserire anche lo zero. Per esempio, se vogliamo giocare la quinta dovremo inserire "05". Dopo aver selezionato la missione che vogliamo giocare, selezioniamo l'astronave che vogliamo pilotare durante la missione.
Per scegliare le astronavi normalmente disponibili per quella missione basta premere CTRL+INVIO e passare direttamente alla Sala Briefing, e poi selezionare la nave.
Per poter usare una qualunque delle navi presenti nel gioco, anche se non prevista per la missione da noi scelta, basta premere SHIFT + il tasto funzione corrispondente alla nave scelta. La missione inizierà dopo aver scelto la nave.
Ecco la lista delle corrispondenze tra tasti funzione e navi spaziali.
F1-Predator
F2-Naginata
F3-Grendel
F4-Crusader
F5-Coyote

38 UNO DEI PRIMI LIVELLI NELLA REALTÀ

specchio dalla statua. Usciamo e torniamo da Marduk (nel tragitto recuperiamo una gemma). Uccidiamo Marduk usando lo specchio e riflettendo i suoi colpi, muovendoci per l'arena. Con meno di dieci colpi ci libereremo di lui. Prendiamo il medaglione rosa e mettiamolo al posto giusto nel muro. La sfera elettrica si abbasserà.
Dal centro della stanza possiamo colpire la sfera con la frusta per caricarla di elettricità: ripetiamo il giochetto cinque volte. Lasciamo la stanza fluttuando verso il corridoio blu e usando la frusta per colpire la sfera con la scritta BMW. Si apre una porta. Entriamo e scendiamo di un livello e al centro della stanza vedremo alcuni ingranaggi e Sophia. Facciamo attenzione al fantasma di Marduk (ancora!); (40) colpiamo la sfera con la frusta per accedere ad un corridoio. Percorriamo il corridoio uccidendo i mostri, colpiamo la sfera con la frusta, proseguiamo per il corridoio, colpiamo l'ultima sfera per liberare Sophia. Marduk purtroppo si reincarnerà in lei (duro a morire, eh?). Per ora inutile combattere, meglio entrare nei tre tunnel e recuperare le tre gemme di Re Salomone.
Anche qui non è facile: dobbiamo scendere fino a trovare tre porte dentro le quali dobbiamo collocare le tre gemme. Dentro ciascuna porta, nella realtà ordinario, dobbiamo prendere tutti gli oggetti che troviamo, come l'antidoto, i soldi o il kit medico.
Ora al centro della stanza con Marduk-Sophia si è alzata una struttura sulla quale dobbiamo salire per poter colpire il mostro. La strategia è questa: colpiamo almeno una dozzina di volte con la frusta carica di elettricità, tenendo un bel po' di kit medici a portata di mano. Alla fine Marduk morirà definitivamente e Sophia verrà liberata. Dopo il filmato entriamo nell'unico portale rimasto, facendo attenzione poiché sta crollando tutto. Saltiamo quindi cautamente fino al burrone, poi dall'altra parte, facciamo i gradini e attraversiamo i due ponti. Entriamo a sinistra dopo il secondo ponte, facciamo le scale, superiamo il masso a sinistra per prendere l'idolo d'argento. Usciamo e arrampichiamoci in alto fino all'uscita. Finalmente rivediamo Sophia e purtroppo anche Volodnikov che però appare ora come un cordiale studioso.. per il classico finale felice (41)!

LIVELLO 17: RITORNO IN PERÙ (SEGRETO)

Questo è un livello bonus ottenibile acquistando la mappa segreta con il denaro ricavato dai tesori che accumuleremo durante il gioco. È un livello complesso e può presentare qualche difficoltà. Uccidiamo il leopardo e il serpente a destra col bazooka e prendiamo l'erba medicinale. Avviciniamoci alla jeep e prendiamo il gommone (42). Saltiamo in acqua col gommone e proseguiamo sul fiume. Evitiamo le rocce e poi fermiamo a sinistra (43). Scendiamo e tuffiamoci nel fiumiciattolo che arriva dalla cascata, sott'acqua troviamo una caverna, entriamoci e poi risaliamo in superficie. Saliamo per la scala, usiamo lo scivolo e in fondo saltiamo per raggiungere la terra al di là del corso d'acqua (44). Tiriamoci su e prendiamo l'erba medicinale, scendiamo e usiamo il machete per tagliare le liane. Uccidiamo i serpenti di fronte alla caverna e prendiamo l'idolo d'oro.
Torniamo al punto in cui abbiamo lasciato il canotto e riprendiamo a scendere le rapide. Fermiamoci vicino al laghetto, raccogliamo le erbe

39 MONKEY ISLAND 3 O INDIANA JONES?

40 MARDUK

41 IL FINALE CHE NON TI ASPETTI

medicinali. Ci sono due tunnel in acqua; liberiamo quello di sinistra coperto della vegetazione e nuotiamo e riemergiamo più avanti sulla destra. Camminiamo fino al bordo e da qui saltiamo sulla sporgenza che quasi non si vede di fronte. Saliamo di un piano, saltiamo come prima e proseguiamo per il sentiero. A sinistra c'è una nicchia, dentro troviamo una gemma blu. Torniamo alla cascata e entriamo nella seconda grotta. La corrente ci porta vicino ai piranha: uccidiamoli e poi continuiamo a sinistra fino a quando possiamo riemergere. In questa caverna c'è una iguana che sorveglia un kit medico, uccidiamolo, recuperiamo il kit e torniamo in acqua.
Andando verso destra (cascata) entreremo in un altro tunnel: proseguiamo fino alle casse. Da qui con un passaggio torneremo sulla spiaggia. Usiamo la frusta per andare dall'altra parte. Andiamo fino alla grotta e accendiamo la torcia sulla piattaforma. Prendiamo l'idolo d'argento dal muro di sinistra e usiamo la frusta per far cadere l'idolo in acqua e poterlo quindi agilmente recuperare. C'è un altro tunnel coperto di vegetazione, usiamo il machete e entriamo, riemergendo prima del gorgo **(45)**. Spingiamo il blocco in acqua per far alzare il livello, poi nuotiamo verso l'alto prendendo una barra d'argento dalla nicchia. In alto ci sono due corridoi: usciamo dall'acqua e entriamo nel tunnel illuminato senza passare vicino al raggio di luce. Proseguiamo per il corridoio, uccidiamo i ragni e strisciamo nel passaggio a sinistra. Prendiamo la chiave di pietra.
Torniamo all'acqua e entriamo nel secondo tunnel. Nella stanza a destra evitiamo di salire sulle mattonelle scure; saliamo in alto dove c'è una serratura a sinistra. Infiliamo la chiave. Si è aperto un buco: entriamo e

43 ATTENZIONE ALLA ROCCE

42 IL LIVELLO SEGRETO

eliminiamo tutti i numerosi scorpioni fino alla stanza di pietra. Qui accendiamo la torcia e arrampichiamo sul muro di destra. Prendiamo la gemma rossa e scendiamo.
Raggiungiamo il passaggio dall'altra parte, usiamo la frusta per salire, poi saltiamo sul bordo e infine prendiamo la lancia di bambù dallo scheletro.
Scendiamo e entriamo nei cunicoli. Torniamo dove abbiamo inserito la chiave e dalla parte opposta vediamo un triangolo nel muro dove dobbiamo inserire la lancia. Entriamo nella stanza con le mattonelle scure, strisciamo nel passaggio a destra, attacchiamoci alla lancia con la frusta per raggiungere il passaggio. Nel corridoio saltiamo le prime tre mattonelle, saliamo al piano più alto e dopo esserci voltati saltiamo verso la piattaforma al buio.
Accendiamo la torcia e prendiamo la gemma blu. Torniamo nel corridoio e saliamo sulla terza mattonella per finire nella fossa dei serpenti, uccidiamoli, prendiamo il kit medico e proseguiamo a destra.
Arrampichiamoci e usiamo poi la frusta per arrivare alla piattaforma.
Saliamo le scale, tiriamo il masso, torniamo sulla scala e usiamo le scale per superare il blocco.
Dal punto più alto utilizziamo la frusta sull'appiglio e torniamo al piano del blocco spostato in precedenza.
Usiamo la scala a destra per salire, al bivio saliamo al piano di sopra e da

44 MEGLIO SALTARE DALL'ALTRA PARTE

TRUCCHI

F6-Mirage IV
F7-Tempest
F8-Patriot
F9-Wolverine
F10-Reaper
F11-Shroud
F12-Phoenix

AGE OF EMPIRES II THE CONQURORS EXPANSION

Ecco una espansiona per un gioco cha ha già fatto innamorara tantissimi videogiocatori.
Premiamo INVIO durante il gioco e nel riquadro che appare inseriamo i seguenti codici che attivano i corrispondenti trucchi:

ROCK ON - 1000 pietre
LUMBERJACK - 1000 pezzi di legno
ROBIN HOOD - 1000 pezzi d'oro
CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 di cibo
MARCO – mostra la mappa completa
POLO – per rimuovere l'ombra
AEGIS – velocizza la costruziona
NATURAL WONDERS – per controllare gli eventi naturali
RESIGN – per perdere in un lampo...
WIMPYWIMPYWIMPY - autodistruzione
I LOVE THE MONKEY HEAD – per avere villani alti e veloci...
WOOF WOOF – cani cha volano?
FURIOUS THE MONKEY BOY – le scimmiette

TRUCCHI

HOW DO YOU TURN THIS ON – per avere la "Cobra car"
TORPEDO* - uccide il nemico corrispondente (al posto di * mettiamo un numero da 1 a 8)
TO SMITHEREENS – sabotatore
BLACK DEATH – distrugge tutti i nemici
I R WINNER – per vincere istantaneamente

AIRLINE TYCOON
Ecco un po' di trucchi per questo titolo... inseriamo i codici in qualunque momento durante il gioco.

atmissall – abilita la scelta di tutte le missioni
donaldtrump – aumenta la nostra cassa
expander – allarga l'aeroporto
mentat – attiva tutti gli aiuti
nodebts – cancella i debiti
showall – rende visibili tutti gli aerei

45 SPINGIAMO IL CUBO NEL GORGO

qui saltiamo verso la fessura rimanendoci appesi. Andiamo a sinistra, issiamoci appena possibile. Raggiungiamo lo scivolo, scendiamo e alla fine saltiamo verso il passaggio. Saltiamo verso la fessura, caliamoci in quella inferiore, andiamo a sinistra, saliamo sulla piattaforma e colpiamo la statua con la frusta a destra in modo da farla cadere. Scendiamo al piano terreno e raggiungiamo il bordo del burrone. Caliamoci sotto e raggiungiamo la scala dopo il corridoio, saliamo e raccogliamo la barra d'argento. Torniamo davanti al burrone e saltiamo sulle piattaforme facendo attenzione ai massi che ci spingono giù. I blocchi piano piano costruiscono un passaggio. Continuiamo a saltare e recuperiamo da una nicchia la barra d'argento. Nella caverna in fondo saliamo le

46 SPERIAMO SIA L'ULTIMA...

scale, entriamo nella stanza, raccogliamo l'idolo del Perù e corriamo alla svelta verso la porta prima che il soffitto caschi addosso a Indy. Camminiamo fino a che un grosso masso comincerà a rotolare. Evitiamolo tornando indietro. Non appena è passato corriamo nella direzione in cui è arrivato e scendiamo per lo scivolo. Usiamo la frusta e oltrepassiamo il burrone. Corriamo ancora fino alla porta e proprio all'ultimo usiamo la frusta per issarci ancora una volta e far passare il masso che aprirà la porta d'uscita...**(46)**

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO ULTIMA ONLINE RENAISSANCE IN REGALO!

Questo mese, nel nostro CD, troveremo ben dieci demo, tra cui il ritorno sulla breccia di Guybrush Threepwood con *Fuga Da Monkey Island*, per non parlare di ben due giochi da brivido come *Metal Gear Solid* e *A Sangue Freddo*. Il tutto arricchito da molte altre novità appena sfornate. Prepariamoci a un inverno caldissimo...

DEMO DEL MESE: FUGA DA MONKEY ISLAND

FUGA DA MONKEY ISLAND

LUCASARTS

Pentium 200MMX, 32 MB di RAM, 50 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Dopo tanta attesa, eccoci arrivati alla quarta puntata di Guybrush Threepwood, il pirata dal nome meno pauroso della storia. Cosa è successo fino a oggi? Dopo aver affrontato per ben tre volte il temibile pirata LeChuck, Guybrush si sarà davvero liberato di lui? La bella Elaine, ora diventata sua sposa, cercherà di riconquistare il suo posto di governatore di Melée Island? Tutti questi interrogativi, verranno ampiamente descritti nel corso del gioco. Il demo ci offre un piccolo ma significativo assaggio di un gioco di sicuro successo. La prima importante modifica rispetto ai precedenti episodi della saga è l'introduzione di una interfaccia di gioco non originale ma molto interessante. Già vista nel precedente successo della Lucasarts, *Grim Fandango*, anche in *Fuga da Monkey Island*, l'interfaccia non è più rappresenta dal puntatore o da comandi scritti prestabiliti, come nei precedenti episodi, ma da Guybrush stesso. La testa infatti ruoterà verso tutti gli oggetti dello sfondo con cui potremo interagire in un modo o nell'altro. Non è detto che tutti verranno utilizzati e, soprattutto, sarà la nostra fervida fantasia a dovere immaginare i modi più impensabili e comici per riuscire a utilizzarli. In questo modo, potremo portare a termine le varie mini-missioni che ci verranno assegnate durante l'evoluzione della storia. Questo particolare sistema di controllo, ci costringerà a dover controllare ogni angolo dello schermo, senza tralasciare mai nessun minimo particolare, raccogliendo ogni oggetto, cercando o di combinarlo con gli altri presenti nel nostro inventario (sempre rappresentato dal corpo di Guybrush stesso), o di utilizzarlo sugli oggetti dello sfondo, per ottenere qualche altro curioso e nuovo strumento. Per riuscire a finire *Fuga da Monkey Island*, dovremo pensare alle soluzioni più strampalate, senza mai limitarci in nessun modo.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce Direzionali – Per muovere Guybrush attraverso il mondo di Monkey Island e dintorni
Shift – Per correre
Invio – Per compiere l'azione scelta da elenco (quella in rosso)
E – Per guardare
U – Per utilizzare un oggetto / Per combinare un oggetto con un altro / Per parlare con qualcuno
P – Per raccogliere un oggetto
P + Invio – Per selezionare un oggetto dall'inventario
I – Per vedere l'inventario
Esc + I – Per uscire dall'inventario
F1 – Per vedere il menu principale del gioco
PagSu / PagGiù – Per scorrere le scelte di dialogo

Nota: il demo supporta anche l'uso di un joypad per giocare.

Ancora una volta, Guybrush ed Elaine, si lanciano in una incredibile avventura!

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie e esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installe", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configure", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto e destra hanno le stesse funzioni di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Nello spazio dedicato al software, questo mese, GMC ci offre le librerie DirectX 7.0a, utilissime e indispensabili per poter giocare a tutti i demo e i giochi per il nostro PC. Troveremo anche le Promozione Tin ClubNet per navigare gratis su internet.

RIMBALZI DIVERTENTI

BREAKOUT
HASBRO/ATARI
Pentium 200mmx, 32 MB di RAM, 13 MB su disco fisso, DirectX 7.0e, supporta schede 3D (Direct3D)

Uno dei videogiochi che hanno fatto storia, si chiama *Arkanoid*. In questo gioco mitico, dovevamo, con una piccola piattaforma mobile, far rimbalzare una pallina contro una costruzione di mattoncini di diverso colore. Dopo molti anni, rivediamo comparire questo concetto di gioco sui nostri monitor, ma arricchito del progresso tecnologico degli ultimi anni. In *Break Out* dovremo comandare una piattaforma con cui abbattere diversi tipi di costruzioni e/o avversari, eliminandoli con i precisi colpi e i rimbalzi della pallina. Con questa tecnica, potremo distruggere le Piramidi o abbattere un gruppo di polli invasori nella nostra stalla. Il primo punto a favore di *Break Out* è sicuramente la vena ironica che pervade tutte le ambientazioni del gioco proposte. Proviamo le prime due missioni del gioco con ben cinque diversi livelli di difficoltà!

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce Direzionali – Per spostare la piattaforma
Invio – Per utilizzare il bonus
B – Per cambiare forma alla piattaforma
P – Per cambiare il bonus da utilizzare
Q – Per inclinare leggermente a SX la piattaforma
A – Per inclinare mediamente a SX la piattaforma
W – Per inclinare leggermente a DX la piattaforma
S – Per inclinare mediamente a DX la piattaforma
F1 – Per cambiare inquadratura
Esc – Per andare al menu di gioco

ALLEVIAMO LA NOSTRA TRIBÙ

CULTURES
THQ
Pentium II 266, 32 MB di RAM, 102 MB su disco fisso, DirectX 7.0a

Esiste una grande varietà di giochi gestionali. Ci sono gestionali sportivi, altri finanziari, ma ben pochi sono dei gestionali della vita umana di comunità. Spesso, come nella fortunata serie di *Civilization*, l'aspetto gestionale viene affiancato dall'aspetto tattico. In *Cultures*, dovremo riprodurre la vita normale, semplice, di una tribù rurale nel medioevo. I nostri compiti non si limiteranno a poche e semplici indicazioni, anzi, dovremo permettere di far crescere la comunità in ogni modo. Istruzione, allevamento, caccia e nuove tecnologie, ci permetteranno di far crescere i nostri piccoli abitanti, affidando a ognuno un singolo incarico, diverso di volta in volta. Complesso da giocare, ma mai al punto di diventare incomprensibile, ci permettere di metterci alla prova, facendoci quasi sentire il vecchio saggio della tribù, che impartisce ordini e consigli. Nel demo potremo provare quattro tutorial e uno scenario libero, con cui potremo giocare praticamente all'infinito o quasi, non avendo nessun obiettivo diretto di gioco.

CONTROLLI PRINCIPALI

Per giocare a *Cultures*, utilizzeremo sempre e solo il nostro fedele mouse. Il controllo si basa sul concetto molto semplice del "Punta&Clicca", con cui gestiremo tutte le azioni della comunità. È molto consigliato affrontare le quattro missioni tutorial, prima di immergersi nella versione libera di gioco.

CACCIA SUBACQUEA

DEEP FIGHTER
CRITERION STUDIOS

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 73 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Deep Fighter si presenta come un gioco molto interessante, intelligente per come ha sfruttato idee appartenenti ad altri giochi, riuscendo a essere però molto originale. La struttura di gioco è quella classica del simulatore di volo, ma simulatore di volo non lo è proprio per niente. La navicella che comanderemo all'interno del gioco è infatti un mini-sub, un piccolo sottomarino monoposto con cui compiere le nostre missioni. Il concetto rimane comunque molto simile a quello di titoli come *Wing Commander* o *X-Wing Alliance*. Ogni missione ha obiettivi primari e secondari. Per riuscire nella missione dovremo completare i primi e cercare di portare a termini anche gli altri, per guadagnare vantaggi nell'economia globale della partita. I nostri compiti principali saranno quelli di guardiani della nostra base sottomarina e di minatori, cercando di raccogliere più torio possibile, minerale sottomarino di vitale importanza per la costruzione della nostra nave madre, in via di completamento. È importantissimo, non a caso, riuscire a raccogliere sempre un po' di questo minerale per riuscire a portare avanti la costruzione della base, entro i termini stabili, in quanto la zona del fondale dove viviamo sta diventando ogni giorno sempre più instabile. *Deep Fighter* è un gioco molto interessante, a metà tra l'azione e il simulatore di volo spaziale (lo stile di guida sott'acqua è molto simile a quello di quest'ultimo genere) e, un po', anche dell'avventura. In molte occasioni dovremo risolvere piccoli e grandi situazioni di pericolo non solo con la forza bruta, che ci capiterà di usare di tanto in tanto, ma anche con piccole prove d'abilità e di ingegno, quasi dei sotto-giochi, che ci permetteranno di spezzare il ritmo incessante della trama. Il tutto supportato da un sistema grafico davvero notevole.

CONTROLLI PRINCIPALI

Mouse.

Movimento Per orientare il muso
Tasto SX Per fare fuoco con l'arma primaria
Tasto DX Per fare fuoco con l'arma secondaria / Per utilizzare l'arnese selezionato

Tastiera:

Freccia Su Per andare in avanti
Freccia Giù Per andare indietro
Freccia SX / DX Per scivolare lateralmente a SX / DX
+ (Tast. Num.) Per selezionare l'arma primaria
- (Tast. Num.) Per selezionare l'arma secondaria / gli arnesi
Tab Per mostrare la mappa
Esc Per mettere in pausa / Per uscire dal gioco
F5 Per eliminare la visione dell'abitacolo e dei messaggi di gioco
F1 Per vedere il menu d'aiuto

Uno dei nostri obiettivi primari sarà il minerale torio, importantissimo per la nostra colonia.

GUERRA NELLO SPAZIO

THE LABYRINTH
REALGAMES

Pentium II 300, 32 MB di RAM, 171 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Sono molte le riproduzioni su PC di giochi da tavolo di vario genere. Senza dover citare i classici, ci sono decine di giochi di scacchi o dama, giochi di carte in solitario o di gruppo. *Labyrinth* riprende un conosciuto gioco d'abilità, sfruttandone la geniale semplicità, arricchita dalle enormi potenzialità di un moderno computer. Il gioco consiste nel portare una pallina d'acciaio attraverso un labirinto infestato da buche, fino al traguardo posto in fondo al percorso. Per farlo, nel gioco originale, dovevamo inclinare, con due rotelline, il piano-labirinto dove scorreva la pallina, destreggiandoci con cura e precisione in curve veloci, per poi bloccare tutto, sistemando al sicuro la sfera in un angolo. In questo gioco elettronico, dovremo inclinare la tavola con l'ausilio del mouse, gestendo con sapienza la velocità del cambio di angolazione e la forza d'inerzia della pallina, sempre pronta a sfuggire al nostro controllo in meno di un secondo. Dovremo fare molta pratica per imparare a dosare il tutto, sfruttando l'inerzia e il pochissimo attrito tra la pallina e la superficie del labirinto. In questo demo, potremo provare tre diversi labirinti in due diverse colorazioni. Grazie al perfetto sistema grafico del gioco e alle schede grafiche acceleratrici, potremo gustarci un puzzle-game davvero appariscente, soprattutto grazie ai suoi riflessi e ai suoi giochi di luce.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il controllo via Mouse è l'unica modalità di comando del gioco. Muovendolo, potremo inclinare la tavola su cui scorre la pallina e cercare di portarla in salvo, fino alla fine del labirinto.

Per riuscire a superare i vari livelli, dovremo essere dei veri a proprio giocolieri!

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Fuga da Monkey Island
A Sangue Freddo
Breakout
Cultures
Deep Fighter
Frogger 2
Gunlok
Metal Gear Solid
The Labyrinth
Starship Troopers.
Terran Ascendancy

SHAREWARE
Backgammon
AirXonix
Zeos Fighters

UTILITY
DirectX7 0a
Deus Ex SDK
Promozione Internet Gratis di Tin ClubNet

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzione, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Infatti, troveremo tutto il necessario per portare a termine il lunghissimo *Indiana Jones e la Macchina Infernale* e la prima parte della guida a *Deus Ex*. Buon divertimento!

ADD-ON
Deus Ex SDK
Questo particolare supporto per il futuristico *Deus Ex*, che troveremo nella sezioni Utility del CD, è un completo editor per i livelli del gioco. Divertente e completo, ma richiede un piccolo sforzo per essere utilizzato al meglio.

Half-Life
Nella cartella di Multiplayer.it, troveremo una nuova mappa per questo fantastico gioco!

PATCH

Half-Life – È l'ultima versione del gioco della Valve. Aggiunge anche la versione multi-giocatore, Team Fortress 1.5. La patch è per la versione italiana (e solo per quella).

Soldier Of Fortune
Questa ottima patch aggiunge al gioco nuove mappe per la versione multi-giocatore, oltre a un netto miglioramento dell'Intelligenza Artificiale e la possibilità di giocare contro i BOT (i nostri avversari computerizzati).

Unreal Tournament
Siamo alla versione 4.32 e ci sono una sacco di piccole e grandi modifiche. Da utilizzare subito!

Crimson Skies
Aggiorna questo bellissimo simulatore di volo della Microsoft dalla versione 1.03 (non utilizzare se abbiamo già installato la versione 1.04beta, nel caso, reinstalliamo la versione 1.03).

UTILITY

Classifica – Stilliamo la nostra personalissima classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer". I nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre!
Quando premeremo il tasto "Invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione e collegarci a internet, allegare alla

SPIA E NON FAR SPIARE!

A SANGUE FREDDO
UBISOFT
Pentium II 300, 64 MB di RAM, 127 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Inquietante e avvincente come un romanzo di Tom Clancy, *A Sangue Freddo* è un perfetto gioco d'azione 3D, molto avventuroso e intricato. Come nel migliore dei racconti, la situazione di partenza della storia, viene ribaltata, aggrovigliata e il nostro eroe, l'agente MI6 John Cord, dovrà essere scaltro e intelligente per scoprire la verità! La nostra storia inizia in uno stato dell'ex-URSS, resosi indipendente (e molto pericoloso) negli ultimi mesi. Un nostro collega, una spia americana, è misteriosamente scomparsa durante una "tranquilla" missione di routine in questa nazione. Noi siamo stati inviati per cercarla, ma qualcosa è andato storto: siamo stati traditi! Catturati e torturati, abbiamo perso la memoria, ma, lentamente, stiamo riacquistando i nostri ricordi. La nostra partita inizia qui, in fuga dai nostri aguzzini, durante la sesta missione del gioco, la terza in flashback. Il gioco si presenta molto simile a quello delle scatole cinesi: appena abbiamo ottenuto qualcosa, veniamo regolarmente sbattuti all'inizio di un altro labirinto. Tra il gioco d'azione e l'avventura, *A Sangue Freddo* è certamente un titolo interessante, molto adatto a chi ha sempre sognato di essere uno 007 in piena regola!

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia Su – Per andare avanti
Freccia Giù – Per indietreggiare
Freccia SX / DX – Per girare a SX / DX
Shift SX – Per spostarsi lateralmente
Invio – Per esaminare l'inventario (Per scorrere fra gli oggetti, usare le frecce direzionali)
Ctrl SX – Per usare l'oggetto dell'inventario illuminato / Per azionare pulsanti / Per compiere varie azioni nel gioco
Alt SX – Per estrarre l'arma
Spazio – Per fare fuoco (solo se l'arma è stata estratta)
X – Per abbassarsi
Z – Per correre

Superare i vari ostacoli sparsi per tutto il gioco non sarà facile.

LA RANA SALTA IL FOSSO MA...

FROGGER 2
HASBRO INTERACTIVE
Pentium 200MMX, 32 MB di RAM, 19 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

Sembra strano, ma riscoprire nei classici dei videogiochi da bar degli anni ottanta, è un'operazione molto in voga ormai. In questo caso siamo perfino giunti al secondo episodio della saga della rana più coraggiosa dell'intero mondo dei videogiochi. Il nostro compito è recuperare tutti i nostri piccoli entro un certo tempo, scappando da falciatrici impazzite o vespe sul piede di guerra. Per riuscirci dovremo contare sulle nostre solo forze, cercando magari di raccogliere tutte le monete e i bonus sparsi nei livelli del gioco. L'impostazione 3D, ben realizzata anche se molto semplice, ci permetterà di affrontare gli ostacoli con grande divertimento. Probabilmente, *Frogger 2* è un gioco di piattaforme dedicato ai più piccoli, ma anche gli adulti vorranno di sicuro provare a portare in salvo capra, cavoli e ranocchi aldilà della superstrada o di un fiume infestato da coccodrilli affamati.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce Direzionali – Per far saltare la rana nella direzione voluta
Invio – Per compiere il super salto
Esc – Per iniziare a giocare
Shift DX – Per utilizzare il colpo di lingua
Ctrl DX – Per utilizzare il colpo segreto

Dovremo avere una grande destrezza e velocità per riuscire ad arrivare alla fine di ciascun livello.

lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

Promozione di Tin ClubNet
Oltre al nutrito numero di demo e patch, in questo numero troviamo anche la Promozione Tin ClubNet, che ci permetterà di navigare gratuitamente su Internet.

SHAREWARE BACKGAMMON
Abbiamo mai provato a sfidare un amico con questo divertente gioco da tavolo? Tattica e fortuna, più una completa guida per imparare a iniziare a giocare fin dalla prima, dritti verso la vittoria!

AIRXONIX
Un bel giochino davvero. Impersoniamo una curiosa palla con un'elica, che deve riempire tutto il campo di gioco per finire il livello. Un altro classico gioco da bar, riproposto nella sua versione 3D per PC!

ZEOS FIGHTERS
Zeos Fighters è un divertente gioco che sfrutta le schede acceleratrici, pur essendo uno sparatutto a scorrimento orizzontale, con visione dall'alto. Abbattiamo tutti i nostri nemici senza paura alcuna!

AVVENTURE TECNO-NOIR

GUNLOK
REBELLION
Pentium II 300, 64 MB di RAM, 120 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Ben pochi giochi offrono un uguale divertimento sia in modalità di gioco singolo, sia in multiplayer. Purtroppo il demo di *Gunlok* offre solo la possibilità di misurarci con la prima modalità, ma quanto potremo provare ci assicura grandi cose anche per l'altra. L'impostazione è molto simile a quella di tutti i giochi strategici in tempo reale. Il mouse e la tastiera ci offrono pieno controllo sulle nostre unità, potendole gestire sia singolarmente sia in gruppo, per affrontare al meglio la missione. La particolarità di *Gunlok* è però nel tipo di unità. Non tanto gruppi di uomini o mezzi, ma singoli personaggi, ben cinque, da gestire attraverso un universo iper-tecnologico e molto futuristico. La gestione della missione e dei personaggi coinvolti, è il vero fulcro del gioco. Oltretutto, anche il sistema grafico è davvero impressionante!

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse:
Con il sistema di gioco del "Punta&Clicca", possiamo gestire il movimento del nostro gruppo in vari sottogruppi, o singolarmente, e spostarci facilmente.

Tastiera:
Frecce Direzionali - Per spostare la telecamera
Shift + Freccia Su / Giù - Per azionare lo zoom
Shift + Freccia SX / DX - Per ruotare la telecamera in senso orario / anti-orario
X - Per alzare la telecamera
Z - Per abbassare la telecamera
Spazio - Per centrare la telecamera
Da 1 a 5 - Per selezionare uno dei personaggi in particolare
[/] - Per selezionare il personaggio successivo / precedente
Tab - Per scorrere tra i personaggi
Ctrl + A - Per selezionare tutto i personaggi
D - Per far esplodere una mina a distanza
R - Per sistemare una mina a distanza
P - Per sistemare una mina di prossimità
T - Per sistemare una mina a tempo
C - Per abbassarsi
F - Per lanciare un razzo di segnalazione

NB: è consigliabile leggere il manuale del demo, consultabile sotto la voce "Start", "Programmi", "GunLok Demo", "GunLok Demo Manual". È in inglese, ma permette di focalizzare meglio alcune particolarità del gioco.

SUPERAGENTE SPECIALE

METAL GEAR SOLID
MICROSOFT/KONAMI
Pentium II 233, 32 MB di RAM, 96 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

Una grandissima avventura. Più bravo di 007 a infiltrarsi ovunque, più preciso di un chirurgo, Solid Snake, è l'agente speciale migliore al mondo, una vera e propria leggenda vivente, nel suo campo. Noi impersoneremo proprio lui, in *Metal Gear Solid*, eccellente avventura d'azione. Le nostre missioni ci permetteranno di viaggiare un po' dappertutto, attraverso il mondo intero, per cercare di sgominare una banda di terroristi o catturare una spia dall'altra parte del globo. Il tutto, grazie alla migliore tecnologia di questo mondo, con grande scaltrezza e ingegno. Infatti, in *Metal Gear Solid*, non dovremo tanto entrare in una base e ammazzare tutti i cattivi, anzi. La missione sarà veramente riuscita solo se riusciremo a compiere gran parte degli spostamenti nella più assoluta invisibilità, senza farci mai scoprire e agendo sempre nell'ombra! Lo scopo principale di *Metal Gear Solid* (e il vero divertimento) sarà nello studiare come avvicinarsi a una porta, passando sotto una cassa, aggirando le varie sentinelle. Da giocare nel buio più assoluto: fa più atmosfera..

CONTROLLI PRINCIPALI
Ctrl - Per usare l'arma selezionata
A - Per selezionare l'inventario degli oggetti
Q - Per usare l'oggetto selezionato
W - Per selezionare l'inventario delle armi
Spazio - Per compiere un'azione
X - Per passare alla visione in prima persona
Tab - Per usare la radio
Esc - Per mettere in pausa

GUERRA AGLI INSETTI SPAZIALI

STARSHIP TROOPERS
HASBRO/MICROPROSE
Pentium II 400, 64 MB di RAM, 70 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Un gioco tratto da un film, tratto un romanzo, caposaldo della fantascienza moderna. Da "Fanteria dello Spazio" (di Robert A. Heinlein), opera di incredibile genialità, spunto di molti altri romanzi e altrettanti film, è nato, nel 1997, il film di Paul Verhoeven, "Starship Troopers". Il gioco ricalca e si ispira soprattutto al film, mantenendone intatto lo spirito. In realtà, *Starship Troopers* è un classico gioco di guerra strategico in tempo reale, ma reso leggermente più veloce di quanto ci potremmo aspettare da un titolo di questo genere. Frenetico e graficamente accattivante, *Starship Troopers* è un perfetto cocktail di azione pura e frenetica insieme a una buona dose di tattica e strategia. Dovremo guidare, nel corso delle varie missioni, la nostra squadra di fanteria mobile d'assalto, attraverso le impervie basi degli Aracnidi, popolazione di insetti giganti e intelligenti che minaccia la Terra. Grazie all'uso di un vero e proprio arsenale a nostra disposizione, dovremo, di volta in volta, studiare come armare il nostro gruppo di uomini al meglio e, nel corso della missione, cercare di minimizzare le perdite umane, devastando, quasi sempre, gli avversari, sempre diversi e più agguerriti.

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse:
Per gestire i nostri uomini, affidiamoci totalmente al mouse. L'interfaccia di gioco si basa sul concetto del "Punta&Clicca". Tramite il puntatore, oltretutto, possiamo selezionare tutte le opzioni di gioco dai menu a video presenti nella schermata di gioco principale. Andiamo a caccia, ora!

Benvenuto in ClubNet con Tin.it

Di seguito troveremo tutte le istruzioni che ci permetteranno di abbonarci subito a "ClubNet" di Tin.it.

PRIMA DI INCOMINCIARE, HAI TUTTO CIÒ CHE TI SERVE?

Requisiti tecnici minimi
- PC con processore Pentium o Macintosh con processore Power PC
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- Lettore CD-ROM
- Modem 28 800 analogico o collegamento ISDN
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4 0 o MAC
- RAM 16 MB (minimo), 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4 0)
- 30 MB di spazio libero su hard disk, scheda video VGA o superiore 256 colori

CARATTERISTICHE ABBONAMENTO CLUBNET

- Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kb

COSA BISOGNA FARE PER ABBONARSI A "CLUBNET"

1. INSTALLARE IL SOFTWARE ADATTO AL TUO SISTEMA OPERATIVO

Se utilizzi il sistema operativo Windows 95/98/NT 4.0, inserisci il CD ROM e fai doppio click sull'icona dell'Unità CD ROM, (accessibile da "Risorse del Computer" nei sistemi Windows) e successivamente doppio click sulla cartella "TIN". A questo punto fai doppio click sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio click sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "Attivazione abbonamento ClubNet". Oppure utilizza semplicemente il menu di navigazione del CD di Giochi per il Mio Computer.

2. EFFETTUARE LA REGISTRAZIONE.

Prima di procedere al collegamento assicurati che il modem sia stato correttamente configurato e che sia connesso a una linea telefonica.
Il costo della chiamata di registrazione da tutta Italia è pari a quello di una telefonata urbana.

Una volta collegato dovrai compilare l'apposito modulo che comparirà a video inserendo quando richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate di seguito.
Chiavi di accesso provvisorie

LOGIN co000000
PASSWORD co800169

Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
- una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
- una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.

STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica o per eventuali reinstallazioni future del software.

Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie allegate servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.

Se hai problemi di collegamento, ti consigliamo di consultare le informazioni necessarie dalla sezione "Importante", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet.

Se hai ancora difficoltà, non esitare a telefonare al Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza tecnica guidata.

DEATHTRAP DUNGEON

Siamo pronti a entrare in uno dei posti più pericolosi del mondo, armati solo del nostro coraggio, una spada e un paio di asce?

Nato sulla scia di giochi come *Tomb Raider* e realizzato dalla stessa casa di Lara Croft, *Deathtrap Dungeon* ci offre un panorama completo per questo genere di giochi. La nostra avventura inizia in un mondo fantasy, popolato da orchetti e non-morti, dominato da cattivi potenti che, per puro divertimento privato e personale, allestiscono delle fortezze enormi e piene di pericoli. È proprio in questa situazione, che ci ritroveremo alla guida dei due nostri eroi, coraggiosi e senza macchia. In compagnia del forzuto Chaindog e della sinuosa Red Lotus, abbiamo deciso di affrontare il castello del Barone Sukumvit, per vincere il premio che il nobile ha messo in palio. Per riuscirci, dovremo affrontare i dieci livelli del gioco cercando di sopravvivere alle migliaia di stanze in cui sono suddivisi. Ogni singolo muro, rappresenterà un pericolo sempre maggiore. Oltre a dover affrontare trappole di ogni genere, i dungeon (le profonde segrete sotto il castello) saranno ricolmi di tutti i tipi di mostri conosciuti al mondo, tutti molto ben armati, malintenzionati e assetati di sangue (il nostro, ovviamente!).

OLTRE LA CANCELLATA

Sia Red Lotus sia Chaindog, sono molto ben armati e ben decisi ad arrivare fino in fondo all'avventura. L'arsenale dei nostri personaggi è molto ampio, costituito da due diverse serie di armi: da mischia e da lancio. Nel corso del nostro viaggio, potremo raccogliere ben tredici armi, come diversi tipi di spade e bombe. La prima particolarità del gioco è insita nella armi. Le armi speciali, quelle capaci di infliggere danni maggiori agli avversari più forti, avranno un certo limite di utilizzo, oltre il quale si dissolveranno. D'altra parte dovremo sempre ricordarci che un particolare tipo di arma servirà soprattutto contro un certo tipo di nemico. Per esempio la spada d'argento risulterà particolarmente utile contro i non-morti, mentre un bel martello da guerra sarà migliore contro nemici molto resistenti ma lenti, visto che questo tipo d'arma risulta essere molto meno maneggevole di tutte le altre. Anche tra le armi a lungo raggio troveremo un sacco di diversi tipi di armi, e dovremo scoprire con l'esperienza quale meglio si adatta a un nemico piuttosto che a un altro.
Ovviamente, non mancano in *Deathtrap Dungeon*, le armi di tipo magico. Armi da attacco e da difesa, come palle di fuoco o piogge di roccia e, perfino, i Maialini suicidi, evocabili tramite un incantesimo davvero particolare.
Infine troveremo delle pozioni, ben otto diversi tipi, con cui curare o guarire dai veleni il nostro personaggio.
Ma non dovremo sempre e solo combattere.

Vincere un combattimento è sempre una bella soddisfazione!

REQUISITI DI SISTEMA

Il gioco *Deathtrap Dungeon*, in regalo con Giochi per il Mio Computer, ha requisiti minimi molto modesti. Dovremo avere un Pentium 90 con almeno 16 MB di RAM, sotto ambiente Windows95/98, con le librerie DirectX 5.2 o superiore installate. Sono disponibili due tipi di installazione del gioco, con o senza i filmati in computer-grafica. Consigliamo l'installazione completa, che occuperà circa 180 MB di spazio libero sul nostro disco fisso. *Deathtrap Dungeon* supporta anche le schede grafiche acceleratrici, a patto che sia possibile avviare il gioco in modalità Direct3D. Per ottimizzare la resa grafica di *Deathtrap Dungeon* sul nostro PC, avviamo, prima di far partire il gioco, la voce "Configurazione del rendering di Deathtrap Dungeon" per configurare al meglio il gioco.

MENU PRINCIPALE

In *Deathtrap Dungeon* anche il menu fa parte del gioco e crea l'atmosfera per affrontare le nostre partite con lo spirito giusto. Ci sono sei voci (i sei teschi cornuti) all'inizio, che potremo selezionare per accedere ad altrettante funzioni. Queste possibilità sono rappresentate da sei teschi appesi al muro. Le voci "Nuova Partita", "Carica Partita", "Salva Partita" e "Riprendi Partita" servono per gestire le nostre avventure nei meandri del dungeon, per iniziare una nuova avventura, caricarla, salvarla e riprenderla dopo una pausa di gioco. La voce "Opzioni", ci permettere di accedere al setup di tutti i parametri del gioco. Questa seconda schermata sarà rappresentata da una tavola di legno con un mazzo di chiavi (per modificare i controlli di gioco), un paio di bulbi oculari (per visualizzare le opzioni grafiche, come la risoluzione), un orecchio mozzato (per selezionare i volumi della musica e degli effetti sonori) e una mazza insanguinata (per variare i parametri del joystick, se presente, e del mouse). L'ultima voce della schermata principale, "Esó", serve per ritornare a Windows 95/98.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Deathtrap Dungeon* dentro il lettore del nostro PC, dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD sia già nel lettore, andiamo in Risorse di Sistema, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto il PC avvierà l'installazione del gioco. La prima finestra ci permetterà di decidere di installare subito il gioco vero e proprio, le librerie DirectX 5.2 (necessarie per giocare, se ne abbiamo una versione più recente, possiamo lasciar perdere) o leggere il file "Readme" di *Deathtrap Dungeon*. Clicchiamo su "Installa Deathtrap Dungeon" per procedere all'installazione. Procediamo, cliccando su "Avanti" per due volte. La terza schermata ci permetterà, se vogliamo, di decidere la cartella in cui vogliamo installare il gioco (quella di base è "C:\Programmi\Eidos Interactive\Deathtrap Dungeon" e possiamo tranquillamente lasciare questa, non cambia nulla). Clicchiamo, allora, sulla voce "Avanti" e decidiamo il tipo di installazione. Possiamo decidere di farne due diverse: quella minima, non include i filmati in computer-grafica, con 120 MB di spazio libero occupato sul nostro disco fisso, o quella massima, con i filmati, di 180 MB di spazio libero occupato (consigliamo la seconda). Clicchiamo per altre due volte su "Avanti" e il PC si occuperà di completare l'installazione del gioco.
Per disinstallare *Deathtrap Dungeon*, dovremo cliccare su "Avvio", poi "Impostazioni", quindi su "Pannello di Controllo". Clicchiamo sull'icona "Installazione applicazione" e, una volta apertasi la finestra, cerchiamo e selezioniamo la voce " Deathtrap Dungeon". Selezioniamo, poi, "Aggiungi/Rimuovi". Si aprirà un'altra finestra, selezioniamo la voce "Sì". In pochi secondi avremo disinstallato il gioco, tranne i salvataggi del gioco, che rimarranno nella cartella dove avremo installato il gioco.

CONTROLLI

I controlli di *Deathtrap Dungeon* sono relativamente semplici da usare e sono tutti utilizzabili tranquillamente da tastiera.

MOVIMENTO
Freccia Su – Per avanzare
Freccia Giù – Per indietreggiare
Freccia SX/DX – Per voltarsi a sinistra/destra
A + Frecce Direzionali – Per correre nella direzione indicata
Z + Freccia SX/DX – Per spostarsi lateralmente
Invio – Per saltare

COMBATTIMENTO
BLOC MAIUSC + Freccia Su – Per compiere un colpo di taglio alto
BLOC MAIUSC + Freccia Giù – Per parare
BLOC MAIUSC + Freccia SX – Per compiere una stoccata
BLOC MAIUSC + Freccia DX – Per compiere un fendente
BLOC MAIUSC + Freccia SX + Freccia DX – Per compiere un attacco all'indietro
BLOC MAIUSC – Per utilizzare un'arma da lancio
S – Per lanciare l'incantesimo selezionato

VARI
ESC – Per uscire dal gioco
SPAZIO – Per compiere tutte le altre azioni di gioco
TAB – Per selezionare la visuale
F1 + Tastierino Numerico – Per selezionare le armi da corpo a corpo
F2 + Tastierino Numerico – Per selezionare le armi da lancio
F3 + Tastierino Numerico – Per selezionare gli incantesimi
F4 + Tastierino Numerico – Per selezionare le pozioni

SALVIAMOCI LA PELLE!

Deathtrap Dungeon ha un sistema di salvataggio molto originale. Non potremo salvare la nostra partita in un punto qualsiasi del dungeon, ma solo dove troveremo alcuni teschi fluttuanti. Quando troveremo un teschio bianco, potremo salvare immediatamente, senza nessun problema, mentre se ne troveremo uno rosso, dovremo avere almeno cinque monete d'oro, per poter proseguire. Sistemiamo il nostro personaggio all'interno del campo energetico e premiamo la barra spaziatrice per poter accedere alla schermata di salvataggio. Dovremo quindi scegliere la posizione in cui salvare la partita, per poi proseguire.

Una macchina di morte e distruzione: evitiamola!

Come in ogni avventura che si rispetti, anche in *Deathtrap Dungeon* dovremo dimostrare tutto il nostro intuito nello scoprire passaggi segreti o il modo corretto per aprire una porta o una cancellata. Anche capire come aggirare o, meglio ancora, non far scattare una trappola farà parte della nostra missione. Dovremo sempre tenere alta la soglia dell'attenzione, per capire dove si nascondono le trappole più pericolose, come e quando aggirarle per evitare di finire schiacciati sotto tonnellate di roccia o trafitti da una selva di frecce!
Deathtrap Dungeon ci offre un mondo fantasy molto avventuroso, tetro e colorato allo stesso tempo, grazie anche a una atmosfera resa sempre molto interessante e accattivante dagli azzeccati temi musicali e dagli effetti speciali.
Il sistema di controllo, completo e utilizzabile anche solo tramite tastiera, ci permette di gestire perfettamente tutte le situazioni di pericolo.
Anche la grafica, sia in versione software sia in versione accelerata via hardware, è molto accattivante e realistica.
Negli scontri con i simpatici animaletti, che popolano i dieci vasti e davvero ben realizzati livelli (vero punto di forza di tutto *Deathtrap Dungeon*) ne vedremo di tutte i colori!

SEMPRE ALL'ERTA
I due personaggi presenti, anche se diversi fisicamente, non modificheranno in alcun modo la struttura del gioco, già molto ricca grazie ai diversi dungeon da affrontare. L'avventura in *Deathtrap Dungeon* non mancherà e sarà decisamente dura riuscire ad affrontare tutti i livelli uscendone vivi.
In *Deathtrap Dungeon* non manca la possibilità di organizzare una partita multi-giocatore con altri sette avversari. In questo caso, in pratica, potremo realizzare un scontro in death-match (modalità di gioco, dove tutti sono contro tutti e vince chi rimane in piedi) davvero notevole dove forza e tenacia saranno un'arma molto importante e decisiva!